平成12年7月1日発行第7巻第6号通巻54号
http://www.microgroup.co.jp/

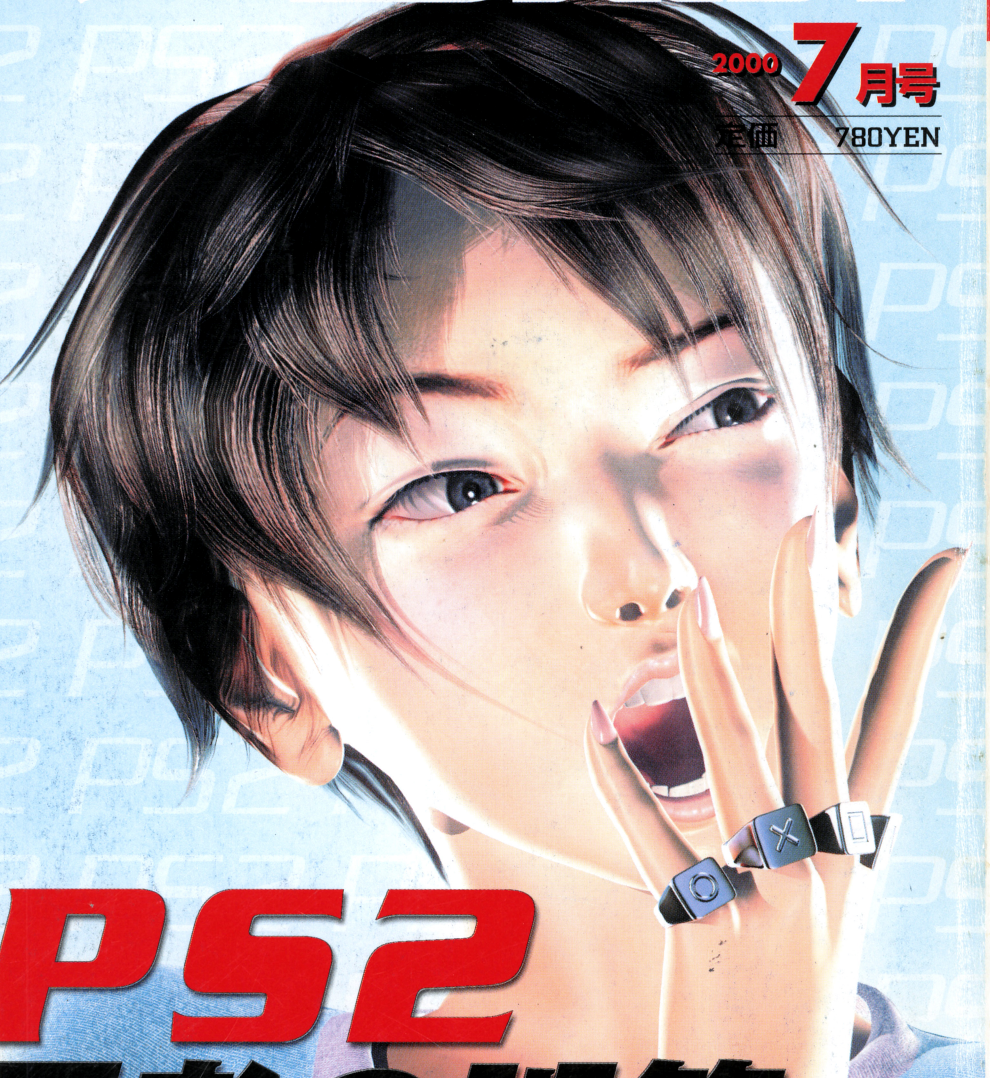
DVDなんて観てる場合か！

隔月刊

ゲーム批評

2000 7月号

定価 780YEN



PS2 覇者の誤算

ゲーム批評

…ステーション2 覇者の誤算

Vol.

C O N T E N T S

隔月刊 ゲーム批評 2000 7月号 July

1 特集

PS2 覇者の誤算 —— 8

連載・コラム

『悪趣味ゲーム紀行』は著者多忙のためお休みです。
『小島カントクのKOJIMA CINEMA』は著者多忙のためお休みです。

Illustration/Kei Yoshimizu
Art Direction/STOL



イラスト：由水桂

5分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（3月中旬～5月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

3月
10日　マイクロソフト、X-Box発表　①
16日　東京おもちゃショー（～19日）
17日　スクウェア「劇空間プロ野球」発売延期を発表
24日　「中古ゲームと歩むユーザーの会」設立
27日　任天堂、GB用携帯電話接続アダプターの発売を4月から2000年秋に延期と発表
30日　SCE、PS2ユーティリティディスクの回収・交換を発表
　　　第4回日本ゲーム大賞発表。大賞は『どこでもいっしょ』
31日　東京ゲームショウ2000春（～4月2日）②

4月
1日　コナミ、ネット通販サイト「コナミスタイルドットコム」運営開始
5日　セガ・オブ・アメリカ、セガネット概要発表
24日　SCE、PS2用ユーティリティディスクのセブン－イレブン店頭での交換期間を6月7日まで延長することを発表
25日　明鏡社など数社、新団体「TVゲームビジネス競技会」発足
27日　コナミ、タカラの第3者割当増資を受け筆頭株主に
28日　ワープ、スーパーワープに社名変更
29日　おおさかゲームまつり（～5月4日）

5月
2日　セガとイサオ、ドリームパスポート3配布開始
4日　イサオ、代々木で「Meet the ch@b at SHIBUYA」イベント開催（～5日）③
8日　コナミ、パチスロ業界に参入発表
9日　セガとイサオ、インターネット電話事業への参入を発表
10日　エニックス『ドラクエⅦ』発売日8月26日に変更
11日　PS2北米で10月26日に発売。標準価格299ドル
　　　E3（～13日）
12日　KCE大阪、KCEOに社名変更
17日　スクウェア『FFⅨ』発売日を7月7日に変更

①


米サンノゼで開かれたゲーム開発者会議でビル・ゲイツ会長自らが発表。PS2の3倍のポリゴン表示能力など、その高性能に大きな注目が集まった。

②

PS2発売直後ということもあり、PS2関連の新作は少なく、盛り上がりに欠けた。その中でセガがDC通信関連の話題作を発表し、注目を集めた。

③

ドリームパスポート3配布記念として開催。参加者に同ソフトを無料配布した他、DCの新作やネット機能のデモ、トークショウやミニライブなど。

ハード略称
PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC‥‥パソコン
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称
RPG‥‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥‥ドライブゲーム
TBG‥‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥‥パズルゲーム
ETC‥‥‥その他

'99年度期末のこの時期、PS2発売と一連のトラブル、X-Box発表、東京ゲームショウ、E3と、ハードの発売や大型イベントが連続し、大きなトピックとなった。一方ゲームソフトは、『リッジV』『鉄拳TT』『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』など人気シリーズの続編が次々と登場したが、概して低調。ハーフミリオン級のヒットに留まった。

『ドラクエⅦ』8月26日発売「生き残り頭脳ゲーム」の切なさ

『ドラゴンクエストⅦ』発売日が8月26日に変更された。それに伴い他社ソフトの発売日変更も懸念される。「生き残り頭脳ゲーム」の様相を見せる業界の切なさとは。

なんと4度目の延期

エニックスは去る5月10日、決算発表の席上で同月下旬に予定していた『ドラクエⅦ』の発売日を、8月26日に延期すると表明した。『ドラクエⅦ』の発売延期はこれで4回目である。

同社は'97年1月、(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）の賀詞交歓会当日に、「次期ドラクエはPS向け、発売は'99年12月」と発表。以来、発売日を今冬、5月と延期してきた。

すでにマスコミやユーザーは、ゲームソフト、同ハードの発売時期がいとも簡単に延期されるものだと認識している。中には延期の末に自然消滅する製品やプロジェクトもある業界だけに、今回も動揺の声はほとんど聞こえてこなかった。

特に今回は、エニックスの決算期（4月から翌年3月まで）をまたがない。年度内の発売延期は、「満足のいくものを作るため」という注釈をつけた場合、証券関係者や投資家から好意的に受けとめられる可能性がある。

現時点での発売日は8月26日であり、7月19日に発売が予定されているスクウェアの『ファイナルファンタジーⅨ』との競合も決定的という感じではない。逆に「中途半端なものを無理やり出すよりも、満を持して決定版を投入し、より多くの顧客を獲得すべき」（証券アナリスト）という好感的な意見が一部にある。

もはや経営の問題

それにしても、『ドラクエ』はよく延期されるソフトである。現時点での発売日（8月26日）についても「信用できない」（某ショップ関係者）という声が多い。もちろん、エニックスもこれでいいと思っているわけではないだろう。どちらかというと、仕方なく延期に踏み切った格好だ。

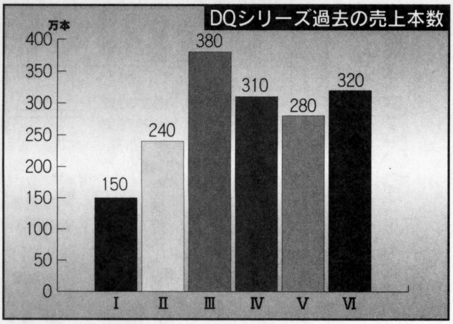
たとえば、当該の『ドラクエⅦ』の場合、当初の発売日を'99年12月29日から2000年冬へと延期した。この「冬」という刻み具合からは「何としても年度内に」という姿勢が感じられる。

とある金融関係者（銀行筋＝当



DQ史上初めての3D風表示となる『Ⅶ』だが…。
＊写真は開発中のものです。

人はゲーム業界を全く知らない）からは「あの会社（エニックス）は企業経営というものをしらないんじゃないか」という質問を受けた。こんなことを金融関係者の多くが真剣に思っているのだとしたら、エニックスは今が花なのだろう。『ドラクエ』に凋落傾向が少しでもみえようものなら、同社は見事に存在意義を失う。しかし、前述の「刻み」に経営の真剣な姿勢も滲んでいた。現実は極めてマズい結果の連続だが、一応は判っているものと思われる。



ただ、金融関係者の指摘は多分に正論を含んでいる。エニックスにとって、『ドラクエ』は経営の根幹である。『ドラクエ』は、トヨタ自動車の「ヴィッツ」やソニーグループの「プレイステーション」よりも経営に大きな影響を及ぼしている。単なる新製品ではない。最近は、意欲的な非ドラクエソフトが投入されてはいるものの、依然として『ドラクエ』はエニックスの経営そのものなのだ。

同業他社にも影響

と同時に、『ドラクエ』の発売延期は同業他社に冷や汗をかかせた。自社のソフトと『ドラクエ』の発売日が近づきすぎた場合、市場で競合し各社製品の販売枚数に影響が出かねないためだ。

エニックスもこうした競合には気を使うはず。『FF』などとは発売時期をずらして設定するものである。それでも、8月は夏休みという一大商戦期の後半。今回の発売延期で、販売計画の修正に追い込まれるタイトルは間違いなく発生する。

目下の焦点は、同商戦期の前半（7月中旬）に投入される『FF』の動向だ。発売日には1ケ月のズレがある。業界関係者の間でも、市場での競合は「あり派」と「なし派」に真二つである。ここでもしスクウェアが影響ありと判断した場合、『FF』にも延期の可能性が出てこよう。『ドラクエ』ほどではないが『FF』もまた発売延期では実績のあるシリーズである。（注）

筆者は数年前、『FF』の発売延期を報じたことがある。たまたまその記事が出た当日にコナミの決算発表があり、発表者から「本日一部報道機関が報じている『FF』の発売延期が事実なら、当社のソフト販売にも影響が出ると予想される」との発言があったことを覚えている。

ちなみにこの時のコナミの場合は、「競合がなくなり、当初の予想より販売本数の伸びる商品が出る」という状況だった。これはラッキーなケースだが、一方には競合することで減少するメーカーも存在した。はじめから甚大な悪影響が出るとわかれば、そのタイトルも発売延期になったりする。

もともとパズルのように決まっている各ソフトの投入期日が、大作の延期でビリヤード状態に変更されていく。それでもファンがついていくから大したものだ。

もっとも『ドラクエ』の場合は、あくまで市場競争の範囲内ではある。ハードやOS（基本ソフト）が発売延期されれば、より深刻な被害がソフトメーカー全体に及ぶ。最近では、通信インフラの整備などを見越し、将来的な発展の可能性を売り物に、赤字ながら東証マザーズなどに上場するネット系ベンチャー企業も現れている。全産業界という括りの中では、現実的な売上と利益の出るゲーム会社はマシなほうになりつつあるのだが。

PROFILE

青山博美（あおやま・ひろみ）
1965年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電機・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

注：その後『ファイナルファンタジーIX』の発売日も当初7月19日から7月7日に変更となった。

『どこでもいっしょ』大賞受賞が示したテレビゲーム産業の分水嶺

第4回日本ゲーム大賞の大賞を受賞した『どこでもいっしょ』。『ポケモン』『FF』といった並みいる強豪を押さえた受賞に、ゲーム産業の明日が重なる。

『ポケモン』『FF』を押さえ大賞は『どこいつ』

(社)コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）が主催して、その年の1番優れたゲームソフトを選んで表彰する「日本ゲーム大賞」が、今年は3月30日に「東京国際フォーラム」で開催され、周知のように大賞にはソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の『どこでもいっしょ』が輝いた。

『どこでもいっしょ』は「プレイステーション（PS）」のメモリーカードスロットから、携帯情報端末（PDA）の「ポケットステーション」にソフトを移したキャラクターに言葉を覚えさせ、会話を楽しむ内容のゲーム。知名度ゼロでスタートを切ったにもかかわらず、「おもしろいゲームがあるぞ」といった口コミもあって昨年夏頃からじわじわと人気が上昇していった。

大賞の最終ノミネーションにはCGの美麗さを誇る『ファイナルファンタジーVIII』やセールスなら負けない『ポケットモンスター金・銀』も入っていたが、『どこでもいっしょ』の後塵を拝する結果に。セガ・エンタープライゼズが70億円の制作費をかけて送り出した『シェンムー』は結局部門賞も獲得できずに終わった。

ソフト業界団体が主催するという点では映画で言う「日本アカデミー賞」に近い「日本ゲーム大賞」で、いかにも「ゲーム」と言えそうな『FF』『シェンムー』『ポケモン』が大賞を獲得できなかった意味を考えると、「ゲーム」というカテゴリーを送り出す側にも、受け止める側にも何らかの変化が起こり始めているのではないかと思えて来る。

『どこでもいっしょ』はシンプルながらも高い完成度を持ったゲームで、「日本ゲーム大賞」の受賞に異を唱える人は皆無だろう。ただ、簡単な映像で手軽に遊べるゲーム、何億円もの開発費をかけなくても面白いゲームだったら売れるし賞だって受賞できるんだという事実は、ゲーム機本体の急速な進化に追従して来たソフトメーカーのスタンスに、影響を与える可能性がある。

ゲームが狭い枠に収まらない拡散し一般化する時代

同賞では最優秀ニューウェイブ賞を受賞した『シーマン〜禁断のペット〜』をビバリウムと共に送り出したセガの入交昭一郎社長は、授賞式後のパーティーで、「DVDもできる、ネットもできるゲーム機の上では、ゲーム機でゲームを楽しむ時間が減っていく。ゲーム機自体がゲームのライバルになる」と、他ジャンルも交えた競争の激化を指摘する。

「プレイステーション2」の上

で1番楽しまれたソフトは『鉄拳タッグトーナメント』でも『決戦』でもなくDVDビデオの『マトリックス』だったという声、「PS2」対応ソフトの中に1万本にすら届かないソフトがある現状が、そんな指摘の正当性を裏付ける。

ならばゲーム業界はこのまま縮小していくのか。「けれどもソフトについて言えば、iモードでも何でも何らかのゲーム性を必ず持っている。ゲーム業界は今が分岐点にあるが、私は明るい未来を描いている」と入交社長は話す。

派手なCG、長大なストーリーといった「ゲームらしさ」が大勢から支持を受けなくなっても、ゲーム会社が持ってるノウハウやスキルはどこかに使えるはず。「ドリームキャスト」をネットワーク・コミュニケーションのツールへと位置づけ、ネットワーク対戦型ゲーム以外に音声チャットやテレビ電話のサービスを提供する予定のセガにとって、インターフェースの部分にゲームで培ったエンターテインメント性を付与できる点は、他の同種のサービスに対してアドバンテージになる。

そうやって生まれたコンテンツが、「ファミコン」「バーチャ」からたたき上げて来たコアユーザーの、より高い場所を目指す求道心に耐え得るゲームかというと難しい。だが、一握りのコアより薄くても幅広い層にアピールするコンテンツの方が「売れる」なら、慈善ではなくビジネスとしてゲームを作っているメーカーがとるべき道は限られる。

資金力があって営業力も強い大手のソフト会社がハリウッド張りの大作主義でダブル、トリプルのミリオンヒットを狙って来る一方で、任天堂の山内溥社長がこれからのゲームに大切な要素として挙げた「軽薄短小」を地で行った、気軽に楽しめるタイトルが登場して、一般層のニーズをキャッチして行く二極分化が起こる。あるいは「iモード」でもデータ放送でもチャットのようなコミュニケーションでも、人を楽しませることに長けた「ゲーム」の文法を取り入れた新しいコンテンツが登場して来る。

そうなると、今度は「日本ゲーム大賞」のような「ゲーム」を切り口にした賞が、いったい何を対象にすれば良いのかが分からなくなって来る。映画のような超大作RPG(ロールプレイングゲーム)と、PDAで遊ぶほとんど玩具と言って良いゲームを同じ土俵で審査して良いものか。「iモード」を始めとしたモバイル向けのサービスをどう評価するのか。コンシューマーゲーム機の上で楽しめる簡単ながらもインタラクティブ性を備えた「映画」をどう捉えるべきなのか。いっそ「日本エンターテインメント大賞」の名のもと、総合芸術としてのデジタル・インタラクティブ・コンテンツすべてを対象に審査するのが正しいのかもしれない。

マニア向けから一般向けへと対象が広がり、限られた遊びしか提供していなかったものが幅広い遊びを提供する。発展し浸透し拡散している「ゲーム」についてどう考えて行くべきなのかを想起させる意味で、『どこでもいっしょ』が大賞を受賞した「第4回日本ゲーム大賞」が1つの分水嶺だったと言えそうだ。

流れる沢がどちらになるか、それは未だ見えないが。

第4回日本ゲーム大賞　受賞作品一覧

賞部門		作品名	会社名	ハード
大賞		どこでもいっしょ	SCE	PS
優秀賞		どこでもいっしょ	SCE	PS
		シーマン～禁断のペット～	セガ/ビバリウム	DC
		Dance Dance Revolution	コナミ	PS
		ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	PS
		ポケットモンスター（金・銀）	任天堂	GB
部門賞	ゲームデザイン賞	どこでもいっしょ	SCE	PS
	プログラミング賞	ソウルキャリバー	ナムコ	DC
	グラフィック賞	聖剣伝説　LEGEND OF MANA	スクウェア	PS
	ムービー賞	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	PS
	キャラクター賞	トロ『どこでもいっしょ』	SCE	PS
	シナリオ賞	ヴァルキリープロファイル	エニックス	PS
	サウンド賞	Dance Dance Revolution	コナミ	PS
最優秀ニューウェイブ賞		シーマン～禁断のペット～	セガ/ビバリウム	DC
ニューウェイブ賞		シーマン～禁断のペット～	セガ/ビバリウム	DC
		どこでもいっしょ	SCE	PS
		Dance Dance Revolution	コナミ	PS
特別賞	海外作品賞	Age of Empires Ⅱ　The Age of Kings	マイクロソフト	Windows
	ベストゲーマー賞	伊集院光（タレント）		
		中島礼香（タレント）		

PROFILE

タニグチリウイチ

1965生まれ。オタク市場に異常なまでの関心を示して取材する某新聞社の経済記者。『電撃アニメーション』で書評、Webマガジン「TINAMIX」(http://www.tinami.com/x/)でイベントリポート連載。http://www.asahi-net.or.jp/~WF9R-TNGC



ゲームの新規性とそれを可能にする要素とは

1999年3月、次世代プレイステーションの発表会場。その圧倒的な性能とビジュアルを目の当たりにした我々は、ゲーム業界を久々に襲った「まったく新しいワクワク感」に包まれた。内外のメディアがPS2について書き立てる一方で、ゲームもまた、新しいステージに進むように思われた。ユーザーも業界人も、それは同じだった。

しばしば、理想のゲームとは「まだ誰も体験したことがない、斬新なもの」と形容される。当初は圧倒的だったPS1の性能も、そろそろ行き詰まりを見せ始め、先行して発売されたDCが「現状のゲーム機の最高峰」という評価を得始めた頃、既存のゲームとはまったく別次元のハードの誕生に、誰もが忘れていたワクワク感を取り戻したのだ。

そして2000年3月4日。「イチ、ニ、サン、シ」で発売されたPS2は、社会現象まで巻き起こすことになる……。

あれから約3ヶ月。一連の騒動に過熱気味だったメディアの報道

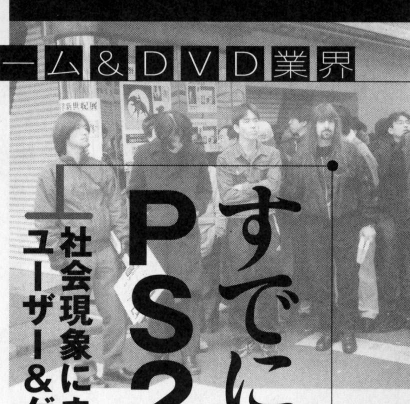
イラスト：中川悠京

PS2 覇者の誤算

もようやく収まり、世間がクールダウンしている今、改めてPS2を振り返ると、どうだろう。何か面白い、斬新なゲームに出会えただろうか。あの時感じたワクワク感が満たされる何かを、手に入れることはできただろうか。

思えば今回のPS2を巡る騒動は、ゲームの中身よりも、CPUの性能やDVD再生機能、ネットワークへの展開など、ハード面に注目が集まっていた。そこには「それで、PS2のゲームは本当に面白いのか」という視点が、バッサリと欠けていた。さらにPS2が放つ光にかき消されるように、他のハードとソフトの評価も忘れられていた。

そこで今回の特集では、PS2のソフト批評を中心に、DC、N64&GB、PS1、さらに先日発表されたX-BOXと、現在のハードとソフトを一列に並べ、現状を総括することにした。ゲームの新規性とは何なのだろうか。それは遊びをどう膨らませるのだろうか。それを可能にする要素とは、いったい何なのだろうか。



すでにブックスタンド化も PS2を巡る三者三様

社会現象にまでなったPS2騒動が一段落した昨今。ユーザー＆ゲーム＆DVD業界が踊った、PS2という名の宴の後とは。

PS2騒動が一段落した後で…

今年3月4日の発売以来、世間を騒がし続けるPS2が早くも出荷台数190万台に達した。目を見張るグラフィックを実現した高機能にDVDも備えたPS2を、マスコミは専門誌、一般誌を問わずに熱狂的に扱い続けた。一方ではDVDのリージョンフリー問題や、様々な不具合も現れ、物議を醸している。そこで、本誌ではPS2の現状を独自にリサーチ。大人気ハードの実状に迫る。

本誌アンケート結果を記した下表を見てもらいたい。PS2購入者はたったの2割。購入理由の上位に「DVDの視聴用」と答えている。また逆に購入しない理由には「ゲームソフトの少なさ」が挙げられている。「鉄拳」と「リッジ」だけでは物足りないし、なによりPS1がまだ生きている。PS2を買う理由が希薄なのだ。本誌読者でハード所有者のPS2ソフト平均所有本数は実に1.6本。非常に寂しい結果だ。

そこで、PS2ユーザー層に最も多いと思われるライトユーザーの声を集めてみた。

「本体と同時購入ソフトは『ファンタビジョン』。以来何も買っていません」（25歳／会社員）

ライトユーザーを自認する彼のPS2は本棚のブックエンドとなったまま、2ヶ月間ゲーム機として動いていない。と言っても、彼にも気になるソフトはある。「懐かしさから『グラディウス』の新作は遊んでみたいですね。それまではDVDを見ているかな」（同）

また発売日に店頭に並び購入したにも関わらず、失望を隠せないというユーザーもいる。

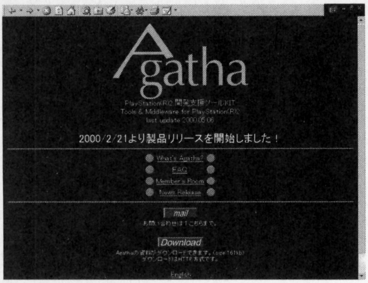
「本体と『リッジレーサーV』を買ったんです。『デッドオアアライブ2』とかもプレイしたんだけど、ハイエンドのCGを見たがために、逆に作り手の想像力のなさを感じてしまいました。加えて最大の不満は動作音と振動！　これ、なんとかならないの？」（26歳／フリーター）

一方で、DVD機器としてのPS2に「不満」の声は聞かれなかった。逆説的だが、この点も問題ではないだろうか。

PS2で変わらざるを得ないゲーム開発

ユーザーのゲームを見る目が厳しくなる一方で、PS2を巡るゲームメーカーの対応も変化を余儀なくされている。というのも、PS2では、SCEはミドルウェアと呼ばれる、開発ツールやライブラリの開発を他社に任せる姿勢を表明したからだ。ゲーム業界外のツールメーカーにも、PSビジネスに参加してもらい、新しい発想を取り込むのが目的。とはいえ、





『アガサ』の詳細はアートディンクのHPに紹介されている。

その足並みは揃っておらず、当面は各メーカーは開発環境を自社で構築することになる。昨年9月に基本的な開発ツールは配布されたが、それ以降の追加はなし。ゲームを取り巻く状況は厳しさを増しており、基礎研究開発に力を注げない中小メーカーには厳しい。

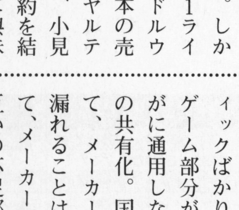
アートディンクはいち早くPS2対応ソフト「A列車で行こう6」を発売した。それに併せ、同社はミドルウェアを他メーカー向けに販売すると発表したのである。

「『A列車で行こう6』を作るために製作したゲーム開発ツールが『アガサ』です。当初は自社だけで使用する予定でしたが、完成度が高かったため販売することにしました。『アガサ』は『アガサ・ツールズ』と『アガサ・ミドルウェア』のふたつを合わせたプロジェクト名で、製品としては別々に販売しています」（小見山晋氏／アートディンク）。画像関係のデータ作成や処理は『アガサ・グラフィックス・ツールズ』や『アガサ・グラフィックス・ランタイムライブラリ』で、サウンドやメモリーカードなどの処理は『アガサ・サブプロセッサ・ランタイムライブラリ』で提供されるため、ゲーム開発に必要な機能は全て揃っている。「アガサ」を購入したメーカーは、どんなゲームにも必要な機能をゼロから組み立てる面倒から、解放されることになるのだ。しかも、『アガサ・ツールズ』は1ライセンス15万円、『アガサ・ミドルウェア』の使用料はソフト1本の売り上げにつき0.1％のロイヤルティ契約。非常に安い価格と、小見山氏は言う。「既に数社と契約を結んでいます。また、アガサに興味を持っていただき、訪れるメーカーも多いですね。今のゲームは高いレベルが要求されますから、そこで『アガサ』を使用してもらえれば、ゲーム性やグラフィックなど、力点を置きたいところに集中して開発ができます。開発の基礎部分の負担が減るわけですから、異業種からの新規参入もしやすくなるでしょう。また『アガサ』を通してゲーム業界外のミドルウェア・メーカーとの接点も持てました。今後はゲームで必要とされるアルゴリズムなどもミドルウェアとして提供したいと考えているので、他社とのつながりの中でバージョンアップをはかり、より完成度を高めていきたい」（同氏）

PS2の登場により、ユーザーの目は一段と肥えている。グラフィックばかりに力を注ぎ、肝心のゲーム部分がお粗末な作品はさすがに通用しなくなっている。情報の共有化。国内ゲーム業界において、メーカーのノウハウが社外に漏れることは少なかった。こうして、メーカー同士が手を取り合い、互いの不足部分を補う動きは増加傾向にある。かつてセガサターン

ゲーム批評読者 PS2購入調査

（32号読者アンケート葉書より）



本誌読者は初物は敬遠する傾向にあるとはいえ、4人に1人の購入率は少ない。

同時購入ソフト（複数回答可）

1位	リッジV	14名
2位	鉄拳TT	8名
3位	なし	7名
4位	DOA2	6名
5位	エターナルリング	4名
6位	ストEX3	3名
6位	ファンタビジョン	3名
6位	決戦	3名
9位	ドラムマニア	2名
9位	A6	2名
11位	プライマルイメージ	1名
11位	グラディウス3&4	1名
11位	麻雀やろうぜ！ 2	1名
11位	麻雀大会3ミレニアムリーグ	1名

やはり強いのがナムコ勢。1人1本と仮定すると、本体とソフトの購入比率は1.69本となる。

「バーチャファイター2」のライブラリが公開されたことで、サターンの3D表現の可能性が広がったようなことが、メーカー単位で頻繁に起きるとすれば、ゲーム業界は面白くなるだろう。

追い風にのるDVD映像市場

PS2で最も注目されている機能が「DVD再生」である。ユーザーの多くがゲームをせず、DVD作品を楽しんでいる。DVD作品の制作会社、そして、販売店はPS2をどのように受け止めているのだろうか。

多くの映画、アニメ作品を世に送り出しているパイオニアLDC宣伝部・大森氏はPS2発売時の情景をこう語る。

「PS2発売日の前日に、レコードショップに足を運びました。するとDVDコーナーのレジに多くの行列ができているんですよ。実際に目のあたりにした時は驚きましたね。

当社では多くの作品を出していますが、アニメファンには劣化がなく小スペースで済むDVDは受け入れられるだろうと思っています。シリーズ全巻を買われるような方には、特に喜ばれていますね。

同じタイトルでもビデオに比べて、DVDは、5倍の売り上げを見せる商品もあります。

ただ、映画のコアファンの中には、フィルムの質感に近いという理由でLDを選ぶ方も多いですね」（パイオニアLDC宣伝部・大森氏）

5月に入り、そんなDVD景気も若干の落ちつきを見せはじめたというものの、DVDが旬の製品であることは間違いない。これからも拡大傾向を辿るという。

次に97年からDVDソフトのセルとレンタルを扱いはじめた「TSUTAYA」三軒茶屋店を訪ねた。

「PS2の発売日は切れ間なくDVD作品が売れ続けましたね。その後も売れ行きは増加している印象です。弊店ではPS2のゲームコーナーも設置しているのですが、そちらには向かわずに真っ直ぐDVDを買われるお客様が増えております。DVDを買われる年齢層は20代から20代後半まで。PS2のゲームは子供にせがまれて親御さんがお買いになるといった状況ですね」（TSUTAYA 三軒茶屋店長談）

従来、映像作品は売れなかった。特にアニメの分野において、テレビシリーズ、OVAなどは一部のファンが購入するのみで、レンタルが一般的である。1作品1万本売れれば、ヒットと言われていたセルビデオの世界において、DVDはまさに福音とも言える。

「アニメは良く売れています。主に『ガンダム』シリーズ、『無限のリヴァイアス』、そしてガイナックス『フリクリ』が非常に好調ですね。お客様の中にはシリーズをまとめて買われる方も少なくないですよ。ゲームは遊ぶだけですが、DVDはコレクションとなっているんでしょうね。

また、洋画でも『マトリックス』、『アルマゲドン』が人気です。このふたつはDVD界の二大巨頭と言われており、業界をよく引っ張ってくれましたね」（同）

映画「マトリックス」のDVD出荷本数は現在60万本。脅威的な数字である。全てがPS2の影響とも言えないが、DVD業界を一気に加速させたことは事実だ。

PS2で異常動作を起こすPS1ソフト一覧（2000/05/11現在）
ノット トレジャー ハンター（アクティアート）
グラディウス DELUXE PACK（コナミ）
あいどるプロモーション～すずきゆみえ～（アルュメ）
東亜プランシューティングバトル1（バンプレスト）
王宮の秘宝 テンション（バップ）
VAP Best Thanks 1800 王宮の秘宝 テンション（バップ）
ウイングコマンダーⅢ（EAスクウェア）／
ギャロップレーサー（テクモ）／
音楽ツクール　かなで～る2（アスキー）
モンスターファーム（テクモ）
モンスターファーム PlayStation the Best（テクモ）
ドラゴンビート（マップジャパン）
進め! 海賊（アートディンク）
Artdink Best Choice 進め! 海賊（アートディンク）
釣道 渓流・湖編（エスコット）
バーチャパチスロV～山佐・北電子・オリンピア～（マップジャパン）
バーチャパチスロVI～北電子・オリンピア～（マップジャパン）
バーチャパチスロEX（マップジャパン）
今夜も千両箱!! 2000（ハーティロビン）
電車だいすき プラレールがいっぱい（トミー）
FORMULA ONE 99（SCE）
ナムコミュージアムアンコール（ナムコ）
ナムコミュージアムアンコール（限定版）（ナムコ）
ナムコミュージアムアンコールPlayStation the Best（ナムコ）
週刊Gallop　ブラッドマスター（ポニーキャニオン）
ドカポン！怒りの鉄剣（アスミック・エース　エンタテインメント）
ドカポン！怒りの鉄剣PlayStation the Best（アスミック・エース　エンタテインメント）
ハローキティのCube　de Cute（D3パブリッシャー）
牧場物語～ハーベストムーン（ビクター・インタラクティブソフトウェア）
死者の呼ぶ館（パンドラボックス）

（注）ユーティリティディスクの交換は、SCEで郵送で交換を受け付けると同時に、6月7日までセブンーイレブン各店舗でも無償交換中。

主なPS2トラブルと対応一覧

（SCE広報監修）

※実際にはさまざまな要因が複合的に関係している場合もあり、必ずしも症状を単純に説明できるとは限りません。以下、内容および対応について記載しました。

メモリーカード系のトラブル

・専用メモリーカードが本体に認識されない
・専用メモリーカードに保存データの書き込みができない
・PSゲームをプレイ後、専用メモリーカードが本体に認識されなくなる
・専用メモリーカードにデータを保存後、DVD再生ソフトウェアが壊れて動作しなくなる

対応策

個々の専用メモリーカードに起因する個別不良と思われます。当社プレイステーションクリニック、インフォメーションセンターでの交換により対応。DVDディスクを本体が認識しないというトラブルもメモリーカードに起因するものではないかと思われます。

DVD系のトラブル

・リージョナル・コードが無効になる
・DVD再生時にコマ落ち・音飛びをする
・DVD再生時に文字字幕が消える
・DVD再生時に画面が真っ暗になる
・DVD再生動作が不安定になる（コマ送り状態・音が小さいなど）
・本体がディスクを認識しない

対応策

リージョナル・コードが迂回されてしまうプログラムの欠陥が確認されましたが、ユーティリティ・ディスクの交換（Ver.1.01）で対応。

光デジタル出力で音飛びが発生する問題についてもユーティリティ・ディスク（Ver.1.01）で可能なところまで軽減し、またソフトによってアナログ出力が低いものがあることについても、PS2で音声を拡大できるようVer.1.01で対応しました。

ほかDVD再生時の不具合は個々のタイトル・再生環境によってさまざまな要因が考えられるため、一概に判断できません。不具合が生じた場合はその状況を確認しつつ個別に対応しています。

その他

・PSのソフトが動作しない
➡日本で発売されている約2800タイトルのPSソフトの内、5月11日現在で30タイトルに不具合が確認されている（WEBサイトなどで公開）
・ゲーム中に画面が乱れる（ノイズ・ザラつき・色落ち・斑点・縞模様など）
➡一部のテレビなど、再生環境によって生じる場合があります。また、PSタイトルの互換に関する問題の可能性もあります。個別に対応しています。
・コンポーネント入力端子付きテレビのコンポーネント入力にPS2コンポーネントAVケーブル（SCPH-10100）を接続した時、「映像が出ない」「映像乱れ」「画面揺れ」などが発生する。
➡テレビ側のコンポーネント入力がDVDコンポーネント映像信号（Y Cb,Cr/525i）に対応していない恐れがあります。個別に対応しています。
・PS用メモリーカードをPS2本体に差し込んだまま電源を入れるとメモリーカードが読めなくなってしまうことがある。
➡PS用メモリーカードはPS2の電源を入れてから本体に差し込むようにユーザーのみなさまにお願いしています。
・PS2ソフトのディスクに傷がついてしまう。
➡ディスクを入れたまま本体を動かさないようユーザーのみなさまにお願いしています。

しかし、同時に問題も起こしてしまった。PS2付属の「ユーティリティーディスク Ver.1.00」のDVD機能は、PS2起動時にパッドの方向キーのいずれかを押し続けていると、海外コードのDVDが見れてしまうのである。SCEは「ユーティリティーディスク Ver.1.00」の回収作業を進め、3月27日出荷分からは、本体に対応済みの「ユーティリティディスク Ver.1.01」を同梱している。だが、Ver.1.00同梱分のPS2は市場に125万台出荷されており、すべてが回収されるのは、ずいぶん先のことになりそうだ（注）。また、DVDデッキには、通常ダビング防止のためにいわゆるコピーガード信号が含まれているが、PS2のRGB出力コネクタから、ビデオ信号変換アダプタを使ってビデオに録画することが可能で、水面下で問題になっている。他に本体に関しても様々なトラブルが報告されており、SCEは個々に対応していく姿勢だ（図参照）。

PS2はゲームをどこに導くのか

「PS2が登場したことで、PS1のソフトは見劣りして、買わなくなった」と前出のライトユーザーのひとりは語った。どんな強烈な刺激でも、いずれは慣れてしまう。PS2の映像を見た多くのユーザーは、ゲームの完成度の関係なく、PS2の映像によるインパクトが最低ラインとなる。ユーザーは更なるインパクトを要求するだろう。一方で、その希望をかなえられず脱落していくゲームメーカーも多くなると思われる。

だが、やはり「ハードに一番詳しいはずのSCEが手本となるゲームを作り、業界を引っ張るのが望ましい」と語る関係者もいる。SCEだからこそ、ユーザーの要求に応え、ゲームの未来を見せて欲しいのだ。

PS2はゲームをどこに導こうとしているのか。「ゲームもできる」DVDプレイヤーなんて地位は、勘弁してほしいのだが……。

（柿崎俊道）

いずれの場合もSCEは不具合が生じた場合は、専用対応窓口への連絡を推奨している。商品に関する問い合わせはインフォメーションセンター（TEL:03-3475-7444　10時～18時／土日祝休）、修理に関する質問・相談はPSクリニック（TEL:0570-000-929　10時～17時／土日祝休）。携帯電話・PHSからは下記の番号へ。PSクリニックイースト（TEL:0438-37-1120）PSクリニックウエスト（TEL:06-6747-8484）

今までゲームと呼べなかった物もゲームに取り込みたい

社会現象にもなったPS2の発売から一ヶ月。しかし熱気が冷めるにつれ、様々な問題点も噴出してきた。SCE広報にPS2の現状を聞く。

波乱のスタートでもセールスは順調

——発売から1ケ月ですが、手応えはどうですか？

福永：おかげさまで3月末まで140万台販売し、いいスタートが切れました。内訳としては小売り店が90万台、PSドットコムが50万台ですね。もっとも発売直前まで努力を続けましたが、結局当日に72万台しか出荷できなかったのは残念です。あるパーツをどうにか揃えて生産数を引き上げると、今度は別のパーツがそろわないということの繰り返しで。しかし本体の生産は100万台達成できたのですが……。

——エモーション・エンジン（CPU）の生産が遅れたりした？

福永：いえ、CPUはそういう不安もあって自社生産にしたんです。意外に困ったのはヒートシンクですね。大きいし生産に手間がかかりますから。それらの部品をなんとか揃え、本体は当日、百万台は出せるようにしたんです。最後はメモリーカードが間に合いませんでした。結局ユーティリティ・ディスクとメモリーカードは、ぎりぎりに人海戦術で箱詰めもしたりして、需要にできるだけ応えるよう努力を続け発売日を迎えました。

——一方でDVDのリージョン・フリー問題（注2）が話題になりました。チェックはしたはずだと思いますが……。

福永：厳しくチェックしたんですが、盲点でした。今後の教訓にしたいですね。ユーティリティ・ディスクの交換で対応していますが、時間がかかるのは覚悟しています。

——PS2はゲーム機とは定義されていませんよね。

福永：当初は「次世代ゲーム機」と言っていたんですが、ゲームに関心が無い層にも興味を持って欲しかった。そういう層はゲームにある種の固定概念があって、「どうして『ゲーム』にこんな高性能が必要なの」と聞かれたりする（笑）。そこで今のゲーム事情を説明するより、新しい言葉を作ったほうが分かり易いと思ったんです。コンピュータ・エンタテインメントには、ゲームの枠をさらに広げ、ゲームと呼ばれなかったものもゲームに取り込みたい、という意味があるんです。

——PS1も『I.Q』や『パラッ

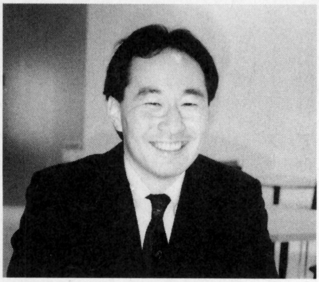


注1：ひとことで言えばチップの不良品率のこと。
注2：直輸入版のDVDが視聴できてしまう問題。P.11参照。

パラッパー』で新ジャンルを開拓し、セールスにも拍車がかかりましたね。

福永：ええ。ただ現時点でそれがどういうものか具体的に聞かれると困ります。PSでは当初業務用の最新ゲームを家庭で、というわかりやすい指標がありましたが、PS2では業務用の性能を超えてしまったので、それがない。むしろプラットホームホルダーとして特定の方向性を出さず、クリエイターの自由な発想にまかせるべきだと考えています。

――しかしPSでは結果的にSCEがソフトの方向性を示してきました。今回もそうすべきでは。


㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
広報部　課長　福永憲一氏

福永：実は社内にそういう声もあり、開発チームはハッパをかけられています（笑）。チャレンジはしているんですが、なかなか難しい。松浦さん（注3）のような新しい発想を持つ外部のクリエイターにも期待しています。PSの導入期がそうであったようにハードの移行は、新人が参入する大きなきっかけになるはずです。

――続編は現時点のラインナップでも目立ちますね。

福永：続編を期待するユーザーもたくさんいるので、それ自体が悪いとは思いません。開発ツールの供給が昨年9月からでしたので、クリエイターの皆さんも初めてのハードであるにもかかわらず、短時間でPS2のスペックを生かし、それまで妥協していた部分を作り込んだ作品を作られ驚いています。しかし本当にPS2らしいソフトはこれからでしょう。例えば『パラッパラッパー』はアイディアがあってもそれまでハードの性能上、不可能だった発想が、PSの高音質があってこそ実現したわけですから。

――大作化の問題もあります。アイディア勝負のソフトは出にくいのでは。

福永：それはプロデューサー次第では。『ファンタビジョン』みたいなパズルゲームはPS2でも出てくるし。予算をかける、かけないより、どんな作品を作るかでしょう。どこに力を入れるか取捨選択し、全体ではコストを下げることもできる。

――ただ、市場も飽和しています。リリースの調整など、ハードホルダーがある程度、舵を取る必要もあるのでは。

福永：決して飽和しているとは考えていませんし、リリース時期はソフトメーカーさんが判断されることだと思います。

――開発のサポート体制に不満の声もあります。この点はクリエイター任せにできないのでは。

福永：開発ツールの生産数も限界があり、ソフトメーカーさんが要望する開発ツールの台数をすべて一度にそろえられたわけではなく、その点は申し訳なく思います。PS同様のサポートも続けてゆきますよ。ただ、ハードの性能が飛躍的に高まった分、ソフト制作のための開発ツール（ミドルウェア）の充実を図ろうとしています。ミドルウェアはゲーム業界内外を問わず、ノウハウを持つ会社にお話をさせていただいています。ミドルウエアの充実がコンピュータ・エンタテインメントの拡大にも繋がるし、ミドルウエアメーカーにとってもにとってもビジネスチャンスが広がります。多様な個人、会社と協力してPS2フォーマットを育てていくのが理想ですね。

作り手、受け手の意識も変わっていく

――そうするとソフト開発のシステムも変わってくる？

福永：今後は映画業界のように、分業化が進んでいくと思います。クリエイターは表現の部分に集中して、技術的問題は別の人間が担当するような。一人がシナリオもプログラムを書くより、そのほうが能力を発揮しやすいと思います。そうなれば、他業種のクリエイターも参入し易く、また新しい才能もどんどん生まれるでしょう。

注3：松浦雅也。ミュージシャンで『パラッパラッパー』『ビブリボン』の制作中心者。

──そうするとクリエイターの寿命が短くなり、ある意味使い捨てになっていく可能性も……。

福永：そういうことはないです。いろいろな能力を持ったクリエイターが活躍できるフィールドが広がるのではないでしょうか。またクリエイターはサラリーマンではなくアーティストですから、そのように処遇して行くべきではないでしょうか。SCEは「ゲームやろうぜ」のプロジェクトで新しいクリエイターを発掘したり、社内でもインセンティブ報酬制度やサテライト・カンパニー制度などクリエイターをアーティストとして処遇して行こうという取り組みを行っています（注4）。

──任天堂の宮本茂氏やカプコンの岡本吉起氏のように、SCEを代表して開発を統括できるクリエイターはいませんね。

福永：ソフトに関しては、各プロデューサーがそれぞれ作りたいものを造るというのが方針ですから。だからクリエイターの方向性もばらばらですが、それでいいと思います。

──ハードが売れてもPS2のソフトは売れていませんね。

福永：3月末の集計で、ハード1台当り約1.6本。PS1では約4本ですから、確かにこの数字だけ比べると今一つです。これまでは新ハードはそれまでのハードと互換性がありませんでしたので、ハードと一緒にソフトを数本買われるのが普通でした。しかしPS2は下位互換ですからユーザーもPS2ソフトにこだわっていないのでは。PS、PS2全体の生産出荷数は減少しているわけではありません。

──PS2が発売されても、専用ソフトが売れないのは問題だと思いますが。

福永：PS2の普及台数以上にソフトが売れることはありませんので、PSソフトにするかPS2ソフトにするかこれまでのハードの切り換えとは全く違う傾向を示すと思います。PS、PS2のソフトが一夜で入れ替わるのでなく、共存しながら緩やかに移行していくと思いますよ。それにDVDビデオ再生機能もあります。全く新しいPS2の使い方が生まれれば、セールスにも弾みがつくと思います。よくPS2は「ゲーム&DVDマシン」とも表現されますが、「&」の部分を単に足し算ではなくゲームと映画や音楽が融合した新しいジャンルを生み出すことができれば……。

──ゲームソフトにはロイヤリティがあるし、表現の規制もあるのにDVDビデオにはない。ダブルスタンダードが問題になりませんか。

福永：ゲームはPS2でしか動きませんし、また低年齢のユーザーの存在も考慮しなければないなどSCEがプラットホームホルダーとして責任を持たねばなりません。将来的に単なる一つのメディアとして認知され、成熟すると話は変わってくるかもしれませんが。一方、DVDビデオは他にプラットホームホルダーがいてPS2もライセンスを受けたプレイヤーの一つという位置付けです。ただ、どちらのフォーマットで出すかは作る側の判断です。ウチはDVDビデオでより自由なインタラクティブな試みができる、PS2のフォーマットを選んでいただければ大歓迎です。どんどん新しい試みをしてほしいです。

独自のビジネスモデルはPS3へとつながる

──しかし「いわゆるテレビゲーム」ではないソフトは、ほぼありません。

福永：古典的なゲームはもちろん必要ですし、これからも大きな柱だと思います。しかし、別の流れも生まれなければユーザーが広がらない。帰りが遅くて大作RPGはツライ、という人はインタラクティブ性が薄い、もっと軽く楽しめる物を好むかもしれない。インタラクティブな快感はゲームの本質ですが、そこだけがすべてではないと思います。積極的に行動せず、架空の世界をぼんやり眺める楽しみ方もあっていいですし。

──では、ぜひそうしたソフトをハードと同時発売してほしい。だからハード先行と批判される。

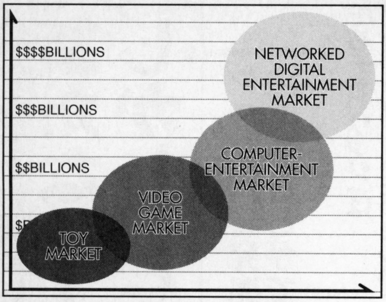
福永：そうですね。ただ、自社ソフトの制作チームも他のソフトメーカーと同じく約1年前からソフ

注4：一定以上のヒットを飛ばした開発部隊を独立させる制度。ポリフォニー・デジタル（GT）、アーク・エンタテインメント（アーク・ザ・ラッド）など。

トの制作を始めたばかりですので、ＳＣＥはじめいろいろなソフトメーカーからさまざまなソフトが発売されてくると思います。

――他のハードホルダーの動きをどう見ますか？

福永：任天堂さん、セガさん、今度参入されるマイクロソフトさんと、やり方は各社違います。テレビゲーム市場と一括りにされていますが、今やそれぞれが違った切り口で別の市場を開拓している状況ではないでしょうか。キャラクター展開や、アーケードとの連動、ユーザーの年齢層も違いますし、



SCEの予測するエンタテインメントの発展図。

ビジネスモデル（注５）の競争にもなるでしょう。

――エモーション・エンジンをきっかけに、これからはＣＰＵ開発をゲーム機が担っていくという予測があります。

福永：これまではＰＣ用に開発したチップが、他分野に転用されるのが常でした。でも本来、パソコンとゲーム機など映像を扱う分野では、求められる能力が違う。ＰＣは計算の速さが必要ですが、その点では今のＣＰＵで十分という声もあるほど。でも３ＤＣＧを動かす能力はまだまだという声が強い。エンタテイメントに向いたＣＰＵが必要なんです。ハードの進化が表現の幅を広げ、新たなゲーム性を生み出した。それに市場が成長して、自社開発してもペイする、という判断もありました。

――新チップを搭載し、本体を値下げする噂がありますが？

福永：夏頃からグラフィックＬＳＩの「グラフィック・シンセサイザー」を、現状の０.２５μｍルールからＣＰＵと同じく０.１８μｍルールに変更し（注６）、秋に発売する海外向け製品から搭載してゆきます。チップが変わってもＰＳ２の性能は変わりがありません。国内はチップが変わっても引き続き現行モデルを販売し、一刻も早く需要に応えて行きたいと思います。価格はコストよりも市場の動向次第。売れ行きが止まればある層に行き渡ったということですから、市場の開拓のために価格も含めてマーケティングしなおす必要が出てきます。

――久多良木社長が、東京ゲームショウでトイからビデオゲーム、そしてコンピュータ・エンタテインメントに進化する、という話をされていましたね。

福永：ええ。16ビット機の時代まで、ゲームはビデオゲームの域を出ませんでした。それがＰＳでコンピュータ・エンタテインメントへと広がりはじめ、ＰＳ２で完全に定着する、ということです。

――なるほど。では、ＰＳ３で娯楽はどう変わるのでしょうか。

福永：ＰＳ２は高度な映像を各家庭で楽しめますし、ネット端末としての活用なども視野に入れていますが、現時点ではパッケージメディアを再生する、スタンドアローンの機械です。それが今後は双方向、ネットワーク・デジタル・エンタテインメントの時代になると考えていますので、ＰＳ２もブロードバンド（広帯域）ネットワーク端末として進化させて生きます。ただ、通信インフラがさらに整備され、ブロードバンドのネットワークが大多数の家庭を結んだころにはＰＳ３の時代が来るのかもしれません。

――ＰＳが１、２、３と発展していく様は、ＯＳがバージョンアップしていく印象も受けます。数字は増えても、本質は変わらない。娯楽の世界では、飛行機の次は潜水艦だ、ぐらいの自由さが必要ではありませんか。

福永：いや、同じ空を飛ぶといっても、ＰＳでは飛行機からロケット並の進化が続いていきますから。そこでの質的転換もあると思いますよ。

――ありがとうございました。

（聞き手・構成／若松和樹：４月12日、ＳＣＥ本社にて）

若松和樹（わかまつ・かずき）：1970年生まれの雑誌ライター。景気のいい話題ばかりのPS2ですが、マニアな友人がみな様子見なのがちょっと不安。結局はソフトでしょ。

注５：儲ける仕組みのこと。「ハードで損してソフトで得しろ」は特に有名。最近では「あるプロバイダに接続してくれれば、ハードは無料で差し上げます」など。

注６：チップを構成する回路間の距離のこと。1μm＝百万分の1m。距離が狭まればチップの処理速度が向上し、発熱量も減る。

1 リッジレーサーV

新たなハードを得て完成した『リッジレーサーV』 しかし、ここが本当の頂点だとは思えない

PS2同時発売タイトルである本作は、ユーザーたちの過剰なまでの期待に応えることができたのだろうか？

編集部 原田
走行距離3842km

そもそも『リッジ』はどういうゲームだったのか？

PS2同時発売ソフトであり、またPS2の能力を世間に知らしめる意味で、非常に重要な役目を担わされたソフト、それが『リッジレーサーV』である。

初めに、『リッジレーサー』のコンセプトについて考えてみたい。『リッジ』は元々、アーケード出身のドライブゲームである。当時『ウイニングラン』などの3Dドライブゲームが登場して話題を集めたが、誰もが受け入れられるほど敷居の低いゲームではなかった。そこで『リッジ』は、今までの3Dドライブゲームとは全く異なるコンセプトを打ち出した。

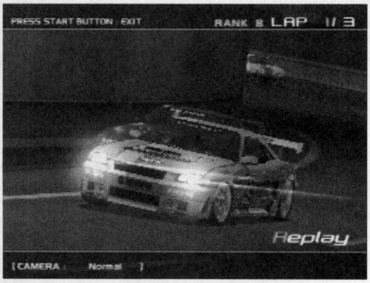
まず、映像面で大きな進化を見せつけた。テクスチャーマッピングを多用したその画面は、驚嘆に値するものだった。そして、過去のドライブゲームのように安易にF1を題材にせず、街中や峠をスポーツカーで走り抜けるという、現実的なシチュエーションを持ってきた。これによってユーザーは、『リッジ』の世界に今までにないリアリティを感じたのだった。

次にシステム面だが、100円入れてもらっていくらの世界では、まず「わかりやすさ」が求められる。そこで『リッジ』は、それまでの3Dドライブゲームに求められていた「リアルな車の挙動」をバッサリと切り捨て、テールスライド中に勝手に走行ラインを修正する「インチキドリフト（俗称）」を採用した。これによって、現実では考えられないスピードでコーナーを駆け抜けていく喜びを、万人に味わわせることに成功した。

この二つのコンセプトが融合して生まれたのが『リッジ』である。そこから感じられるものは単なる「疾走感」ではない。現実感のある風景が、極限のスピードで真横に流れて行くという「眩暈」の感覚こそが、『リッジ』の心臓だ。

迷いから脱した走り

前作である『R4 -RIDGE RACER TYPE4-』は、PSをよく使いこなした完成度の高い作品だった。しかし、その走りの部分には若干の迷いが見られた。『グランツーリスモ』のヒットにより、ユーザーが「映像のリアリティ」だけではなく「自動車のリアリティ」を求めるようになったせいだろう。インチキドリフトを継承しつつも、コーナーでの進入角度やドリフト発生ポイントがよりシビアになった。実車で言うスローイン・ファストアウト（※）のコーナリングラインを実践しなければ、どうしても壁に衝突してしまうのだ。だが、元よりインチキドリフトを採用しているので、自動車のリアリティを求めるユーザーから



抑えた光の使い方が、車の美しさを引きたてている。映像面では完全にアーケードを上回ってしまった。

の支持は得られず、またゲームとしての爽快感を重視するユーザーにも違和感を持たせる結果になってしまった。

だが『リッジV』は、走りの点において初代『リッジ』に原点回帰した。フィアロでの走りはまさに初代『リッジ』を彷彿とさせる。かつての『リッジ』ほど極端なドリフト修正はされていないが、コース幅が広く、高速域でも車が安定するので、誰でも極限のコーナリングスピードを体感できる。よりテクニカルな走りを求める人に対しては、ソラーレのようなライン取りとコントロールがシビアな車も用意されている。

また、今までの『リッジ』ではさほど重要視されていなかった、サスの沈みや車体のロール、クラッシュ時の挙動の乱れ方などといった細かな点にまでCPUパワーが割かれている。こういった細かな積み重ねが、ユーザーが『リッジ』に対して抱いていた不条理感を軽減させている。

映像も、一目見てわかるほどの進化を遂げた。コースがよりリアルになっただけではない。車一つ取ってもボリュームのある美しいボディラインが描かれており、街並もただ美しいだけではなく、信号機や標識まで作られているため、より「身近な風景」として感じられる。そして何よりも60フレームの説得力ある映像によって、今までにない眩暈の感覚を提供することに成功しているのだ。

『リッジV』は「進化」を見せてくれたのか？

では、果たして『リッジV』はPS2の能力を世間に知らしめることに成功したのだろうか？

確かに『リッジV』は完成の域にあるゲームである。しかし、それは「PSの完成形」であって、「PS2のはじまり」とは微妙にずれているのではないだろうか。もっと新しい遊び、新しい入力、新しい快感はないのか？ というのが、新しいハードに対するユーザーの本音である。

そういった点で言うと、『リッジV』ではデュアルショック2の使い方にあまり工夫が見られなかったのが残念である。デュアルショック2は全てのボタンが感圧式のアナログ入力で、当然『リッジV』もアクセルの入力などで対応している。だが、それがドリフトコントロールに活かしきれていないのだ。アクセルの入力を完全にオフにするとドリフトが発生し、入力が中間だとただの減速になるのだが、この操作にアナログならではの面白さがない。

逆に、全速で走っているつもりが、ボタンを押している力が弱いとハーフスロットルになってしまうという弊害もある。

アクセル重視ではなく、ブレーキ重視でドリフトコントロールをするようにした方が、より遊びを膨らませることができたのではないだろうか。少なくとも、今までの『リッジ』の操作をただアナログに置き換えただけでは、デュアルショック2を活かしたとは言えないだろう。

短い開発期間を考えれば、これだけのレベルの作品を作ったことは賞賛に値する。しかし、視覚へのアウトプットが強化されても、指先からのインプットに進化がないのであれば、PS2の能力を知らしめたことにはならない。重い役割を背負わされた『リッジV』は、また頂点には達していない。

PROFILE

編集部 原田

ゲームといえばレースとシューティングでしょ、というデストロイ編集者。MAXIMUM GPがクリアできずに深く悩む。ところで『レイヴレーサー』や『サイバーサイクルズ』は移植されないんでしょうか。待ってるのに。

関連作品

グランツーリスモ

メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月23日

『リッジ』とは対極にあるドライブシミュレータ。一度リアルな挙動を作った上で、グリップ力などを上げて遊びやすくしている。PS2版ではデュアルショック2をどう使う？

※通常のアウト・イン・アウトのコーナリングラインよりも、クリッピングポイントをより奥に取る走り方。出口重視の走りともいう。

リッジレーサーV (RCG)

メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年3月4日

2 鉄拳タッグトーナメント

最高峰の技術力を見せつけた本作だが、シリーズとしての責任は失なわれた

技術力には定評のあるナムコが作る3D対戦格闘ゲームシリーズ最新作。モデリングのクオリティの高さを見せつける逸品だが、前作ともいえる『鉄拳3』と比べてしまうと……

渋谷哲也

プレイ時間：約200時間

ハイスペックを使いこなした秀逸なグラフィック

昨年7月にアーケード版が登場、PSの約1・5倍の性能を持つシステム12基板からPS2への移植という、今までに例を見ない超上位機種移植を実現した『鉄拳タッグトーナメント』。移植においての最たる特徴は、マシンのスペックのほとんどをキャラクターや背景の表現に使ったことだ。

格闘ゲームというジャンル上、1体のキャラクターにマシンのスペックを多く割いて作ることができるのはメリットのひとつ。その意味では現段階でのPS2タイトルでもっともモデリングに多くの力が注がれている作品といえるだろう。マシンのスペックをフルに使い、今までのようにテクスチャ張替えによる表情変更ではなく、顎や瞼のポリゴンを動かして表情を作っていたり、5本の指が独立して動いたり、服や髪などのたくさんのパーツが動きや風によって揺れるようになっていたりと、ポリゴンを使って「人間」を表現しようとする心意気がこの上なく伝わってくる。実際のゲーム中にその恩恵を感じることは少ないが、各キャラクターに用意されたエンディングでは、キャラクターの表情やモデリングを見ることができる。これを見ると、他のゲームを圧倒する「PS2ならではのキャラクターグラフィック」を実感できるだろう。

背景や地面についてもかなりのものだ。石畳のような凸凹した地面に対してなだらかに影をつけていく「シャドウマッピング」処理や、地面の写りこみといったリアルさを追求したフィールドにもこだわりが見られる。キャラクター自身が写り込まないため、キャラクターと背景が浮いて見えるという不満もあるが、その点を除いても目を見張る部分が多い。3D対戦格闘ゲーム史上初とも言える、背景で動く数々のモブ（ギャラリー）など、実際にゲームに関係なく、語られない部分で要所要所に細かいギミックが仕掛けてあるのだ。背景を細かく見ていくだけでさまざまな発見があるゲームも珍しい。

アーケードを完全移植！ だが、完成度としては……

リアルになりすぎたグラフィックは今までのデフォルメされて表現されたものとは違い、違和感を感じさせる面もある。だが、実際にコントローラを握ってプレイしてみると、アーケード版とまったく変わらない感覚がそこにある。キャラクターのモデリングは違えど、移動方法や攻撃、キー入力の感覚など、ゲームの核となる部分は完全に移植されているのだ。空中コンボが入りにくいなどの意見

もあるようだが、これはキャラのグラフィックが変わったことによる視覚的影響によるもの。アーケードの移植作品としての責任は十二分に果たしている。

その一方、肝心のゲームモードには不満を抱く。その最大の要因は1人で遊べるモードが少ないという点。アーケードモードを一通りクリアして、エンディングをすべて見てしまうと、次に遊ぶべきモードが見つからないのである。タイムアタックやサバイバルモードなどは用意されているが、ハイスコアを出しても隠し要素などはまったくなく、一部のマニアプレイヤー向けのモードのままである。詰まるところ、ライトな感覚で楽しめる要素がないのだ。友達がいれば格闘ゲームお決まりの対戦モードで楽しむことができるが、1人ではプラクティスモードなどで練習するしかない。そのプラクティスモードも不具合が多く、ダミーキャラクターを横転させるとキャラが横を向いてしまう、連続してヒットしない技でもコンボ表示されてしまう、カウンターを設定すると空中コンボが決まりにくくなる、などの様々な不備が見られ、ある程度の知識がなければ練習することすらままならない。あくまで、「移植作品としての責任」は果たしてはいるが、ゲームモードでは多くの不備が見られることは残念の一言に尽きる。

PS2版のオリジナルのおまけモードとして追加された「鉄拳ボウルモード」は、オマケと呼ぶにはもったいないぐらいの出来だったが、PS版オリジナルキャラなど豪勢なオマケを付けていた『鉄拳3』などと比べると、隠し要素の少なさに物足りなさは否めない。今まではフルCGムービーで作られていたエンディングも、今作では実際にゲーム上で使っているモデルを用いた人形劇へと変更になった。34キャラクターという膨大なキャラクター数のせいか各エンディング自体が短く、「ネタ」自体に今までのキレが見られない。前作より足りない点があると目立ってしまうのは仕方ないが、『鉄拳』シリーズ＝おまけが充実」という方程式は崩れてしまったという印象が強い。

また、アーケード版からある問題として、「タッグ」という要素を売りとしている割に2キャラクターによる連携攻撃などが乏しく、タッグという実感を得にくい。単純に「2キャラクターを状況に応じて交代させて闘う」というゲームに帰結してしまうのだ。その原因はアーケード版ではハードの制約上、画面にキャラクターを2体より多く出す事ができなかったためで、PS2への移植でこの問題が解決するかと期待した部分もあったのが、開発側が選択したのは「完全移植」。PS2版でも画面上に3体以上のキャラクターが表示されることはなく、ゲームシステムもそのままだったのが残念だ。

『鉄拳』シリーズはPS市場をリードする対戦格闘ゲーム。本作はPS2タイトルとしての期待と同時に、シリーズの続編としての期待も背負った作品でもある。前者はグラフィックのクオリティでその力を誇示したが、後者についてはプレイヤーに対する配慮が欠け、作りこみの甘さが目立つ。単体としての作品の出来を考えるなら十二分であるが、極めていくにつれ、粗も目立つ作品。シリーズを通してプレイしてきた者として、次回作での奮起を期待したいところだ。


筋肉の表現や、やたらに動きまくる背景など、マシンパワーを感じる描写は多い。

PROFILE
渋谷哲也（しぶたに・てつや）
『鉄拳』シリーズを追求する（させられている?）出戻りライター。格闘ゲーム中心と見られるようだが、実際は（洗練された）パズルゲーム愛好家。『ミスタードリラー』をこよなく愛し、最近ではコンシューマ版発売を待つ日々。

関連作品
鉄拳3
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年3月26日
アーケードからの移植だが、様々な追加要素があり、とてもお買い得感のあるゲーム。もちろん、ゲーム本体の完成度も高い。

鉄拳タッグトーナメント（格闘ACG） メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年3月30日

3 デッドオアアライブ2

優秀な移殖作だが、格闘ゲームはもはやキラータイトルとはなりえないのか

一般層も取り込んだ話題性。そして3D対戦格闘の進化系とも言える完成度。しかしそれでも、PS2を牽引するにはいたらないのだろうか。

高須恵一郎

プレイ時間：約20時間＋100クレジット以上

話題性はバツグン。3D格闘ゲームの進化系だが……

『デッドオアアライブ2（以下、『DOA2』）』の魅力が語られる際、最も一般的に、かつ安易に言われるのは「キャラクターの人気」であろう。女性キャラの乳揺れがどうの、コスチュームがどうのといった話題を好むライトユーザー層はやはり少なからず存在し、ゲーム誌だけではなく一般誌にまで、新コスチュームについての記事が組まれていたほどである。また、アーケードではNAOMI基板が使用されていた本作が、DCではなくPS2で発売されたのも、口の悪いゲームファンの間ではDCを見捨てたなどと話題になった。

このようにゲーム本体以外の部分でなにかと話題になってはいるが、肝心のゲーム性もしっかりとした作りである。以前より定評のあるキャラクターのポリゴンモデルを始め、グラフィック面では現在の最高水準にあるだろう。PS2とNAOMIとではテクスチャー表示能力や光源処理などが異なるためか、アーケードと質感が微妙に違う印象を受けるものの、その美しさは甲乙つけがたい。また、壁に叩きつけて落下させた相手を追いかけるためにステージ端より自らも飛び降りたりと、多層構造のステージを生かした演出も特徴的だ。

ゲームシステム的には、攻撃側と防御側の双方が、常に瞬間瞬間のジャンケンにさらされているかのようなやりとりが主軸となる。攻撃する側は、クリティカルヒット（特定の技をカウンターヒットさせることなどで発生）で相手をよろけさせ、そこからの強烈なコンボが主な狙い。対して守る側も、本作の売りであるシステム「ホールド」を用いることでよろけ中であっても相手の技を受け流して手痛い反撃が可能だ。攻めと守りのターン交代は頻繁に起こり展開がとてもスピーディ。これが『DOA2』の最大の特徴だろう。その上、打撃にせよ投げにせよホールドにせよ、昨今の格闘ゲームからすれば法外とも言える大ダメージがかなりの頻度で発生する。強烈な打撃で相手を叩きつければ壁をぶち壊すなど、演出面での爽快感も申し分ない。また、よろけの攻防ひとつをとっても、防御側は相



現時点では、キャラの奇麗さはナンバー1かと。ゲーセンでも、一見さんでさえデモ映像に足を止めるほどでした。



エフェクトによるダメージの演出がカッコイイ。「VF」や「鉄拳」とはまた違った“痛さ”が感じられます。

手のコンボルートを覚えてダメージ効率から相手の次の技を推測し、上中下段のなかから最も効率がいいホールドを出したり、攻撃側はさらにそれを読んでダッシュで接近、相手のホールドを出させてから投げたり、打撃を重ねてさらによろけさせたりと、その戦略は多様。

当然、その他にもコンビネーションとディレイ、しゃがみパンチで切り返し、隙の大きい技は投げで確実に反撃など、『バーチャファイター2』以来の3D対戦格闘の王道的修練が要求されるのだ。3D格闘の面白さのエッセンスを巧みに踏襲し、ビジュアル面を強化して、古典的ではあるが本格的な対戦ゲームとして仕上げられていると言えよう。

また、PS2版では、新ステージの追加や構成変更（壁が壊れて移動する先の追加など）、技の追加・性能の見直し、ムービーパートの追加といった変更がなされている。アーケード既存のストーリー、タイムアタック、タッグ、サバイバルの各モードに加えて、家庭用にはかかせない練習用、対戦用などのモードももちろんある。スパーリングモードは技表の表示が出来ないなど不親切な点もあるが、練習台となるCPUキャラの状況設定などもある程度可能で、全体的には及第点と言えるだろう。もっとも、シングル戦のみでステージも固定なのは、タッグコンボやステージの傾斜が絡んだ状況限定コンボの練習が出来ないため、かなり残念な所だ。ゲーム全般を通してロードが短く対戦時にもストレスにならないのは好感が持てる。

しかし、こういった変更点も、PS2の機能を生かした特筆すべき大きなパワーアップというべきものではない。家庭用ならではのフィーチャー、というものも少ないのだ。強いて挙げればクリアするたびに隠しコスチュームが増えていくことだろうが、これも前作のサターン版・PS版の『DOA』と比べると追加コスチュームの種類が減っている上、無論それだけで長く楽しめるわけでは当然ない。



タッグ技の数々も見所の一つ。これもまた、見た目で楽しませてくれる。

もはや「格闘ゲーム」自体が、一般層からマニアまでをも惹きつけるような、大きな求心力を持つ時代でないのは明らかである。それだけに、ネームバリューのあるタイトルと言えども、アーケード版をよく再現している移植作＋αというだけでは、爆発的ヒットを望むべくもないだろう。

新ハードを背負うには、少々パワー不足というのが正直な感想である。しかしそれでも、現状ではこの『DOA2』と『鉄拳TAG』の二つの移植格闘作品が、PS2ソフトの売り上げランキングの上位（5月上旬で、それぞれ約20万本強と約30万本）に入っていることもまた事実。このことは、PS2が真にキラータイトルと呼べる作品を未だ持っていないということを意味する。とは言えまいか。

PROFILE

高須恵一郎（たかす・けいいちろう）

大学5年目にして遂に割と真面目に学校に通い始めた不良学生ライター。でも夜になるとついAge of Kingsでネット対戦してしまう辺りは以前と同じ。あとPS2貸してくれた森田屋さんに感謝。そして山内さんさようなら。

関連作品

バーチャファイター2（ACG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年：'94年

キャラクター、ゲームシステムなどはもとより、あらゆる面で3D対戦格闘の源流となったとも言える名作。一般層をも含めたブームとなり、社会現象となった。

デッドオアアライブ2（格闘ACG） メーカー：テクモ／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月30日

4 ストリートファイターEX3

PS2での開発の難しさと開発期間の短さを嘆かずにはいられない未完成品

アリカならではの作り込みが魅力の『EX』シリーズ。しかし、最新作である本作は、発売日を優先したためか、そこかしこに未完成の部分がある、残念な内容になってしまった。

真鍋勇一

プレイ時間：約12時間

波動拳＆昇龍拳はPS2なりの進化をしたのか

アーケードで『ストリートファイターⅡ』が発売されたのが1991年。当時まだ大学生だった私は、授業もろくに出ず毎日毎日ゲームセンターに通い詰め、来る日も来る日も波動拳・昇龍拳を打ちまくっていた。あの頃、家電メーカーであるソニーがゲーム機を作り、そのゲーム機が業界シェアNO.1を獲得するとは思ってもみなかった…。

それから約十年。西暦2000年にもなったというのに、いまだに波動拳・昇龍拳を打ちまくっている私がいる。相も変わらずレバーを半回転させたりZ字に入力してはボタンを叩きまくっているのである。まったくもって進歩してないなぁ、私も、『ストⅡ』も。

「進歩してないのはお前だけだ！　こっちはちゃんと進歩しとるわい！」とカプコンが言ったかどうか知らないが、プレイステーション2の登場と同時に『ストⅡ』シリーズ最新作がリリースされた。アリカ制作の『ストリートファイターEX3（以下EX3）』である。ポリゴン版『ストⅡ』ということでPS2に持ってこいとも言える『EX』シリーズは、圧倒的なスペックを誇るPS2のパワーを借りて、どのように進歩したのだろうか。…と、前振りを書いたところで気がついた。『EX3』には余り進歩が感じられないことに。

まずはグラフィック面から。PS2という高性能を持つハードからして、これまでに比べ格段に美しいキャラクターのモデリング・モーションが見られると期待したのだが、残念ながらさして目を引く部分はなかった。前作『EX2』をクリーンアップした程度だろうか。たとえばダルシムのヨガテレポート時の空間の歪み、ヨガファイアー周辺の空気の揺らぎ等の表現は「おおっ！」と思わされたが、全体的に期待したほどの進化が感じられない。これならば、まだドリームキャストの『ソウルキャリバー』の方が単純に「綺麗！」と思わせるものがあった。

ゲーム内容は、これまでの『EX』シリーズを踏襲しつつ、今の流行りであるタッグチームシステムを導入。パートナーと交代しながら対戦するタッグバトルと、キャラクター2体が同時に闘うドラマチックバトルがある。こうした新システムの導入により、これまでの『EX』シリーズからの脱皮・進化を計っている点は評価したい。しかし、シリーズものの宿命かもしれないが、あくまで前作からの量的拡大であり、ドラスティックな質的変革までには至ってないように思う。

ゲーム内容の進歩は本編ではあ

まり感じられなかったが、意外なところに拾い物があった。本編クリア後、スタッフロール時にプレイできるオマケゲームである。これは『スパイクアウト』のように四方から出てくる敵たちをガシガシとやっつけるというもので、2Dではない3Dのフィールドで複数のポリゴンキャラが入り乱れて動く様に、新しい格闘ゲームの匂いが確かに感じられた。こちらをもっと練り込んで本編にすれば、それは正にPS2に相応しい新世代の格闘ゲームになったのでは…、と思うのは私だけではあるまい。そうしたオマケゲームに魅力を



スタンダードな一対一の対戦モードがないのはツライ。しかも、最初は一対三だし。

感じてしまうぐらい、本編の内容は物足りないものであった。ノーマルモードは先に述べたタッグバトル・ドラマチックバトルを織り交ぜて遊ぶ訳だが、ステージが6面しかなく、すぐに終わってしまう。普通の1対1バトル、タッグバトル、ドラマチックバトルを続けて遊べるモードが欲しかったところだ。

ノーマルモードで闘いながら与えられた課題をクリアするメダル収集システムや、キャラクターエディットモードで提出される問題をクリアしていくトライアルなど、マニア向けの奥深さは十分にあるのだが、それらも一度クリアしてしまえば終わりである。

以上のように本作品、様々な面で作り込み不足が感じられ、正直言って「すぐ飽きてしまう作品」というのが率直な感想である。

はからずも体感するネットワークの便利さ

いろいろと苦言を呈してしまったが、同情すべき点はある。PS2本体と同時発売に間に合わせるため、作り込もうとしたものの泣く泣く削った部分もあるだろう。『EX』シリーズの特徴といえば、アリカらしい格闘ゲームへのこだわり、マニアックな練り込みである。そうした点が『EX3』には希薄であったことは、格闘ゲームファンとして非常に残念である。

時間が足りなかったことは、メテオタッグコンボなどの必殺技コマンドが、マニュアルにも、ゲーム上にもどこにも記載されてないことでも分かる。これはさすがに不親切と言わざるを得ない。



モデリングも奇麗になったけど、他のPS2の対戦格闘ゲームと比べると弱いです。

そうした不明のコマンドや情報を知るため、インターネットで情報を検索したユーザーもいただろう。かくいう私もその一人だった。そこでふと思ったのだが、この『EX3』がPS2でなくドリームキャストで動いていたなら、同じマシンですぐにインターネット上の情報を探すことが可能だ、ということである。ドリームキャストならば、発売日厳守のため間に合わなかった仕様や説明不足な点を、発売後にネットを介して追加・フォローすることも出来たのではないだろうか…。

結果、『EX3』をプレイして私が一番強く感じたことは「ドリームキャストって、実は凄いゲームマシンかも」ということである。なんとも皮肉な話だ。

PROFILE

真鍋勇一（まなべ・ゆういち）

1968年生まれ。人間関係と資金繰りに悩むゲーム業界人。かつて同僚だった奴が「故郷で競走馬を世話してる」と聞いて、それもいいなぁと思った32歳。

関連作品 **ストリートファイターEXplus α**

メーカー：カプコン、アリカ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年7月17日

ゲームセンターからの移植作だが新キャラが加わったり、隠し要素が満載していた。プラクティスモードの充実ぶりもそうとうなもの。

ストリートファイターEX3（格闘ACG） メーカー：カプコン／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年3月4日

5 DRIVING EMOTION TYPE-S

ヨシムラシンイチ　プレイ時間：約10時間

リアルな挙動を目指したドライビングシミュレータ しかし、そこには重要なものが抜け落ちていた

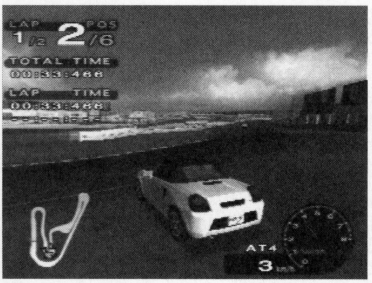
PS2のパワーを活かして、徹底的に自動車のリアリティを追求した『TYPE-S』。だが、そのリアルさが楽しさにつながらない。

「リアル・ドライビング・シミュレータである」ということはどういうことなのでしょうか？

　このゲーム、担当編集者のH氏はついに一度もレースで入賞できなかったと言う。「だって真っすぐ走らないんですから」。ボクも初めはそう思った。なんでこんなにオーバーステアなんだ。とにかくどんなにセッティングをしても直らなかった。

　結局、リプレイを何度も見て、やっとわかりました。サーキットを走ってんのにスリックどころかノーマルタイヤ履いてんじゃん、コレ！　それじゃあ、真っすぐ走らないのは当たり前。実車でも、おそらく同じ挙動をするでしょう。

　ハッキリ言って、このゲームに出てくるどんな車も滑りまくります。何しろ、タイヤが全然グリップしないんですから（ドリフトとハーフスピンは違います）。しかもそれを直す方法はありません（タイヤセッティングとか交換用タイヤは一切なし）。たぶん開発者は、実際にサーキットを走った実車のデータをキャプチャーして、真面目にプログラムしたんでしょう。でも残念なことに、「タイヤの重要性」が全く認識されていません。



コースから外れてしまった。グリップ力が乏しいため、ハンドリングがどうしてもシビアになってしまう。

　確かにこのゲーム、エンスー心はくすぐります。筑波サーキットや鈴鹿サーキット（かなり出来がイイ）をフェラーリF50やポルシェ911・GT3で走れるんですから。しかもリアルなドライビング・シミュレータとして。そんなゲームは他にはないでしょう。

　でも、そのために大切なモノを失ってしまいました。『走っていて楽しい』というドライブゲームにとって必要不可欠なモノを。

　何と言ってもこのゲーム、どんなに走り込んで上達しても、全然ちっとも楽しくないのです。ちょっとでも気を抜くとコースアウトしてスピンしてしまいます。

　実際のサーキット走行も、確かにそういう面もありますし「その緊張感がたまらなく楽しい」のだと思うのですが、所詮は視覚情報メインの出力情報で素直に表現するだけではムリだったということなのでしょうか。

　それにしても、開発者の誰かが「サーキットを走るのにノーマルタイヤのままじゃマズイでしょう」ってコトに気付いていたら、もっと違ったゲームになったハズなのに、と思うと残念です。

PROFILE

ヨシムラシンイチ

フリー編集者兼ライター＆ゲームエンスージアリスト。楽しいことが大好きで、気がついたら雑誌編集者になっていて、気がついたら会社を辞めていた。気がついたらゲームマニアで、気がついたらゲーム批評に寄稿するようになっていた。

関連作品　**セガGT　ホモロゲーションスペシャル**

メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年2月17日

DCにおける『グランツーリスモ』を目指したが、今一歩及ばなかった作品。ドライブゲームとしての楽しさと、シミュレータとしてのリアルさのバランス取りに難がある。

DRIVING EMOTION TYPE-S（RCG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年3月30日

大図解！これがPlayStatuon2だ！

世の中、PS2の話題で持ちきりだけど、そもそもPS2って何だ？

ゲーム批評読者のみんな、今回の特集はPS2なんだけど、PS2って何のことか知ってるかな？　知ったかぶって「PS2ってメガドラのことなんだぜ」とか、「PS2の**DVDの画質はVHS3倍モードなみ**（注1）」とか言ってると、腐れゲームオタクとして社会から強制排除されちゃうよ（注2）！　というわけで、何でも知りたい年頃の君たちの為に、PS2の何たるかをここで教えよう!!

※この文章は基本的にフィクションであり、実在の人物、団体、機種名とは一切関係ありませんが、だとしたらこの文章はいったい何なんでしょうか。筆者の見た白昼夢？

【外観】

まずは写真1を見てくれ。これがPS2だ！　PS2はフロントローディングで縦置きできるらしいという噂も流れているが、それは全くのデマ。写真の通り、**ゴキブリみたいに横置き**にするのが標準だぞ（注3）。カートリッジスロットみたいなものがついているけど、それはフェイクだから気にしちゃいけない。金色に輝く**128ビットのエンブレム**が、格の違いを見せつけてくれるね。スピードショック！　ビジュアルショック！　サウンドショック！って感じだ。

【仕様】

PS2は何と言っても性能がすごい。輸出が禁止されるほどの高性能CPU、「エモーションエンジン」を搭載しているんだ！　ちなみにエモーションエンジンとは、**MC68000をバス幅だけ128ビット**にしたCPUのこと。今は亡きATARI「ジャガー」では64ビットだったのに、技術って進歩するものだね！　なお、サウンド制御用にZ80Aを搭載しているので、**メガアダプタ**を使用することにより、PS1のゲームもPS2で動くんだ。**サターンを勝手に敗残者扱いしたどっかのゲーム会社と違って素晴らしいね！**

「すべてのエンタテインメントは、ここに集まる」というキャッチからもわかる通り、PS2は娯楽産業全体を見据えたハードになっている。その証拠にDVDのみならず、**レーザーアクティブ**と接続してLD鑑賞ができるんだ！　今後は、映画みたいなゲーム（実写映像の上に**矢印が出るやつ**）が期待できるぞ！

【拡張性】

ネットワークとの連携も気になるところ。この点に関してもPS2は抜かりないぞ。拡張端子に**メガモデム**をつければ、ネットに接続することができる。ネットではもう既に**ゲーム図書館**などのコンテンツが整備されていて、ゲームがダウンロードできたり通信対戦ができたりするぞ（注4）。これが「eディストリビューション」ってやつさ！

他にも、パソコンで標準的なUSB端子や、iLINK端子を装備。PS2の可能性が一気に広がるぞ。噂では**新型VAIO（MSX2+規格に準拠）**と接続して、BASICでゲームが作れるんだって！　すごいね!!

【ソフト】

これまでのいかにもCGくさい表現から、より生き生きした肌触り感のある世界へ。それがPS2の提唱する「エモーションシンセシス」だ。写真2は**最新作『ハードドライビンV』**。どうだい、PS1のころとは大違いだろう？　特にトラックのやたらと角張った感じが、「長距離トラックの悲哀」みたいな情緒（エモーション）を生み出しているね！

そんなわけで、そろそろ読者のみんなもPS2が理解できたんじゃないかな？　今なら秋葉原の中古屋で**ボッタクリ価格で売られている**から（注5）、オタク狩りしてでも買え!!

（文責　編集部　原田）



【写真2】続編『レイヴドライビン』も出るよ。



【写真1】どこからどう見てもPS2本体だ！

注1：発売前なのにネットでそういうことを言ってる奴がいた。ナイス。
注2：腐ったオタクに人権はないというのが、この世界の掟。さわやかなオタクになろう。
注3：本体を振るとカラカラと音がするけど、気にしないでほしい。
注4：気になる通信速度は、『スーパー大戦略』の対戦に3時間かかるくらい。
注5：5月現在、秋葉価格8980円（編集部調べ）。サターン本体の方が安いじゃん!!

6 ドラムマニア／ステッピングセレクション

本体同時発売の2つの音ゲーだが、クリエイティビティは段違いである

知らない人にとってはこの2作は似たようなものであるが、それぞれどう違うのか、解説を通して2作の意味を述べてみたい。

橋本和明

プレイ時間
ドラムマニア：約30時間
ステッピングセレクション：約4時間

本物にこだわった『ドラムマニア』

『ドラムマニア』はコナミがブームを作った音ゲーの1つだ。今まで『ビーマニ』『ギターフリークス』と続いたシリーズの1つで、これらは出てくるカーソルに合わせて指定の操作を行うだけ……ゲームでないと、私は言いつづけてきた。またその入力インターフェースも、ゲームのタメの仮想的な楽器、つまり実在せず、せっかく練習をしても、それがそのまま活かせるものなんて存在しなかった。しかし『ドラムマニア』はまさしく本物だった。

アーケード版では筐体にヤマハ製の本物の電子ドラムが使われていたため、移植時にどんなデフォルメをされるか、『DDR』がファミリートレーナーにされてしまった前例を考えると、ハラハラドキドキものだったのだが、フタを空けてみれば、それは良い意味で期待を裏切るものだった。

ドラムという楽器は、バンドにおける指揮者のような役割を果たし、曲の速度を決める重要なポジションでありながらも、簡単なリズムであれば初心者でもほんの数日で叩けるようになる、という非常に敷居の低い楽器である。



『ドラムマニア』専用コントローラー。コンパクトながら、ドラムを叩くという感触は再現されている。

『ドラムマニア』はこの電子ドラムをゲームのインターフェースとしたものだ。家庭用でもアーケード版と同様とまではいかないにせよ、自宅に眠っていたリズムマシンよりもしっかりとした作りであった。安定感もあり、バスドラムはさすがにただのスポンジになっているが、規格は同じなので、必要であれば市販のドラムペダルに差しかえることもできる。

画面の中だけにゲームがあるのではない

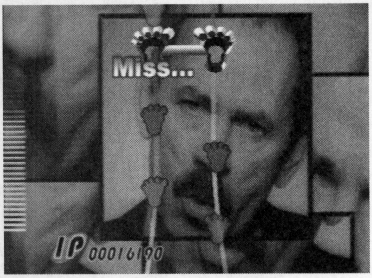
このようにリアルなドラムをインターフェースとした本作は、ゲームの域を越え、シミュレータとして、完成されたと言っても過言ではないのではないだろうか？

肝心のゲーム部分も、アーケードと同じ曲に合わせてドラムを叩くモードに加え、部分再生などの練習モードが充実しているので、昔コピーバンドを始めたときのように、想い出のメロディで日夜ドラムの練習ができる。このゲームはクリアすることが目的じゃない。

ドラムマニア（音楽ゲーム）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／価格：オープン価格／
発売日：2000年3月4日

触って、リズムに乗って叩いて、自分がスキルアップすることこそが、魅力であり、楽しさなのだ。全国のドラマーに自信を持って紹介できる低価格ドラム練習セットが、『ドラムマニア』なのである。

ただ、ソフトの完成度が非常に優れていたとはいえ、これをPS2で発売する意味はあったのだろうか。PS2ならではの要素は、パッドの入力ボタンがフルアナログで作りやすかった、というだけで、機能的にはPS1でも動かすことができる。ただ、ここで考えて欲しい。新機種発売によって変わったのは別にゲームの内容だけじゃない。本格的なドラムセットを付属させるためには定価を上げなければいけない。また、ゆうに1メートルはある重い箱を流通させなければいけない。これをPS1で出来ただろうか？ もし発売した場合、値段を下げ、小型化しなければならない。そうすると、ドラムセットもこんな本格的なものにならなかったのは容易に見当がつく。PS2の発売と同時だからこそ、発売できたのだ。



『ステッピングセレクション』。スキャットマンやSTEPSの曲で踊れること自体は魅力なのだが…。

あくまで家庭用の移殖作『ステッピングセレクション』

さて、それと同時に発売された、ジャレコの『ステッピングセレクション』は、別に何をシミュレートするでもなく、テンポに合わせてステップを踏むゲームだ。

コナミの『DDR』とよく似たものであるが、やはりライバルはお互いの向上の為に必要な存在なので、存在意義は十分にある。『DDR』の4方向入力であればその上で踊るなどのパフォーマンスもできるが、6方向入力ではできない。ただ土管のように立ち尽くして踏むだけ、などという問題があると私は考えるが、そのかわり知っている音楽で踊ることができるため、ちょっと楽しい気分になれる。が、今回のセレクションでは、主に洋楽が収録されており、一般受けしないため、当初のコンセプトとはずれてしまった。プレイマットは相変わらずのファミリートレーナーもどき。ゲームも、アーケードでは複数のスクリーンで話題を呼んだが、このゲームは所詮モニター1台である。つまり、移植という点でもかなりスケールダウンされていた。

さらにPS2では大容量のDVDを装備しているにもかかわらず、無駄にCD-ROM2枚組という構成になっていて、実は中身がPS1で作られているんじゃないかと疑いたくなる。プログラムもムービーをただ垂れ流すだけで、技術的に難しいことは何一つしていない。こんなPS2の機能を何一つ使うこともなく登場したゲームには、いったいどんな意味があるのだろうか。

このソフトの登場意義は、おそらく普通のユーザーには関係無い。あるとすれば、大手各社が発売と同時にタイトルを発売している、という実情に対しての配慮であると考えるのが自然なのではないか。つまり、このソフトが発売された、というだけでなく、ジャレコがPS2でソフトを発売した、ということに意義があるのである。決してゲームがつまらない、ということはないが、PS2で遊ぶ程ではない。

この2作。PS2タイトルとして機能をフルに生かしたものではなく、実に政治的、経営的な大人の事情が絡んだ2本なのだった。共にコインの裏表だが、クリエイティビティは段違いである。

PROFILE

橋本和明（はしもと・かずあき）

ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍しながら、いつしか「せかいギャルゲー」になる事を夢見ている。

関連作品

ビートマニア（音楽ゲーム）
メーカー：コナミ／
機種：アーケード／発売年：'97年

音ゲーブームの下地を作った作品。DJシミュレータといいつつも、実際のDJがする作業とはまったく関係のないゲーム内容で、それがむしろ好評だった。

ステッピングセレクション（音楽ゲーム）
メーカー：ジャレコ／機種：プレイステーション2／
価格：¥6,800（専用コントローラーは¥6,800）／発売日：2000年3月4日

7 ファンタビジョン／I.Q REMIX+

かみ合わないゲーム本来の記号性とPS2で見せる画面の写実性

4月末現在、ハードメーカーであるソニーが発売したタイトルはこの2本。もう一つ練りこみが足りない内容に、ソフトメーカーとしての頼りなさを感じずにはいられない。

高橋ピョン太

プレイ時間
ファンタビジョン：12時間
I.Q REMIX+：10時間

PS2のデモソフト『ファンタビジョン』

PS2が発売されてから3ヵ月が過ぎようとしているんだけど、今のところ我が家のPS2はDVDプレイヤーという立場に甘んじている。いやー、我が家の機械どころか、PS2を買ったほとんどの友人からも、ゲームで遊んでいるという話はあまり聞こえてこない。それよりもむしろ、「DVDのソフト、つい買っちゃうんだよねー」という声のほうが大きいような気がしてならない。これでいいのかソニー？ という問いかけに、ソニーはバカボンのパパよろしく「これでいいのだ！」なーんてあっさりと答えちゃいそうな気もしないでもなく、なんかビデオゲーム市場の先行きに不安を感じてしまう、今日この頃なのだ。

PS2と同時に発売されるゲームラインナップが発表されたとき、まぁ、『リッジ』『決戦』というあたりは、タイトルとして妥当な線かなぁとは思いましたけど、『ファンタビジョン』にはちょっと不思議な感じがしましたね。花火の打ち上げゲーム？ パズルゲーム？ ある意味インパクトのあるゲームだったけど、その新しいゲーム機を発売するメーカーの戦略として、この手のゲームを最初に登場させるという意味合いが、今いちわからなかった。見ていて楽しいし、オリジナリティーも高いし、キレイなゲームではありますが……。当初、そういう意味で、我が家では、まだPS2を持っていない友人に、ほどよい新しさを持つこのゲームをプレイしては自慢していたんですよ。なんてったって花火なのにパズルですから。

ゲームを簡単に説明すると、自分は空間を飛行移動し（自動）、打ち上げられる花火の中をさまよい、幻想的な花火の打ち上げショーを、パズルを解くという手法で演出する。うーん、これって説明されてもわかりにくいかなぁ。とにかく見せることを前提に作られているゲームでもあるし、ここまで画面がキレイだと、こういうのもありだろうなんて思えちゃいますから。なんだかんだ言っても、PS2の画面はキレイじゃん、なーんてことが言えるゲームですね。でも、ゲーム的にそれだけと言えばそれだけ。次々と打ち上げられる開く前の花火を、プレイヤーは同じ色の物同士をすばやく線でつなぐ。で、3つ以上つなげた花火のみ、プレイヤーは開花させることが可能となる。ただし、いつまでもつなげることに夢中になっていると、最初のほうの花火は消滅してしまう。まったくつなげられなかった花火も、不発ということで消滅し、消滅させた花火が多いと、自分のエネルギーも減り、そのままゲームオーバーだ。つなげる花火のほうは様々なルールにより、違った

ファンタビジョン
(PZG)
メーカー：SCE／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月9日

色、違った花火のタイプをつなぐことも可能で、これらがコンボ状態となって、より美しい打ち上げ、ゲームとしての高得点につながるしくみになっている。打ち上がる花火をつなげては開花させ、そしてより美しく昇華させるために、パズルを解く。このルール、実は慣れるまではかなり複雑な気がしてしまう。ゲームの記号性と写実性のバランスに、座りごこちの悪さを感じるというか。もしかしたら、これがこのゲームの敗因になる気もするが、実はやり慣れるとかなり単純になってしまう要素もあって、波に乗ってしまうとそれまで難しいと思っていたゲームが、今度はあっという間にクリアできてしまう、という人も少なくない。極端なんだなぁ、ゲームバランスが。なので、パズルゲームとしてはもう一歩なんですよ。環境ゲームとして、友達とワイワイ遊ぶぶんには楽しめるけど……。PS2、はじめの一歩ゲームなのかな。



演出はカッコイイんだけど、テンポを崩されている気がします。



確かに奇麗なんだけど、もう一つ、手応えがないですな。

ほんの少しカッコイイだけの『REMIX＋』

実は、そのすぐあとに発売された『I.Q REMIX＋』も、これもこの時期に出るタイトルとして、なんとなく微妙な立場なんではないだろうか、と感じた。だって初めて『I.Q』というゲームを見たときは、「なんじゃこりゃー」みたいなインパクトがあったんだけど、『I.Q REMIX＋』ともなると、さすがにそういう感情はまったくわかないよね。ご存じのように、このゲーム（『I.Q』だけかも）は、あの佐藤雅彦氏作。古くは、小池屋スコーンのコマーシャル、最近ではだんご3兄弟の人、といっても歌のお兄さんじゃなくって、歌を作ってしかけた人、ということなんですけどね。というわけで、流行らせるための要素は、何か他のゲームとは違った味わいがあるのではないかと勘ぐってしまうわけなんだけど、佐藤雅彦ファンだから、今回もまた買っちゃったよー、みたいな雰囲気だけで商売ができてる、うまいパターンだ。今回は、そんな佐藤色が出ているわけじゃないんだけど、なんかPS2のカッコよさもあって、タイトルの『REMIX＋』という表現も、なかなかカッコいいんですね。

というわけで、まぁ『I.Q』のリミックスだから、遊べないわけはないわな、という考え方でこのゲームを買ってみても、特に問題はない。だってまんま『I.Q』だし。それを、PS2なんだから、何かすごい『I.Q』になってるんじゃないか、なんて想像しちゃうと、これはちょっと期待はずれになる。ゲームの演出については、さすがに新しくなった良い感じはあるけど、ゲームシステムに関してはほぼいっしょ。ゲームのリミックスってこういうことか、という気がしないでもないけどね。ゲーム中に変化するカメラアングルなどについては、見せる『I.Q』って感じで、なかなかやってくれるし。プレイしてたら、なんとなく映画の『CUBE』みたいな閉塞感が感じられたのは新しかったな。そういう意味で演出成功か。

というわけで、この2本。まぁ、買って損はないけど、という感じ。なんか、PS2のゲームって大作以外は、この手で売り逃げ？　みたいな気がするのがちょっとイヤかな。タイトルと新機軸でごまかされてる気がするのですが、いいのかなぁこういうゲームで……。

関連作品
I.Q　インテリジェントキューブ（パズル）
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年1月31日
シュール、かつクールな映像と雰囲気、そして広告屋として有名な佐藤氏による独特のゲームデザイン。あらゆる意味でソニーらしい、と言えるソフト。

関連作品
グランツーリスモ（RCG）
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月23日
ハード能力による映像効果が直接メリットに繋がった作品。環境マッピングによる映像は衝撃的で、車体への背景の映り込みを思わせる映像は多くのユーザーを虜にした。

高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）：最近、DVDソフトをついつい買っちゃうクセが……。見てないタイトル山積み。馬鹿？

I.Q　REMIX+（PZG）　メーカー：SCE／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月23日

8 エターナルリング／エヴァーグレイス

マニアックで寡黙な作風のフロムが見せた3DRPGを守る決意と市場を開く意志

『キングスフィールド』シリーズでその座を築き上げた孤高のメーカー、フロム・ソフトウェア。そのフロムが目指す先を、2作のRPGから見通す。

多根清史（BIG★BURN）

プレイ時間　エターナルリング：約15時間
エヴァーグレイス：約20時間

マニアックという殻

フロム・ソフトウェアは今、自らを守ってきた「マニアックという殻」を脱ぎ捨てようと、必死の脂汗を流している感がある。全くゼロから『キングスフィールド』（以下『KF』）を作り、続く『アーマードコア』（以下『AC』）では、理想形に近いロボットアクションの実現でまぐれ当たり感を払拭し、ポリゴンを扱う基礎体力の高さを証明した。しかし、『KF』は一人称タイプの3DRPG、『AC』はミリタリーな雰囲気が強く、一言でいえば「マニアック」だ。どちらも、シリーズ化による固定ファンの〝囲い込み〟には成功したものの、囲いの外へのアピールは望みにくい。フロムがメジャーを志向するなら、過去の〝定評〟が裏返しの限界として、手ごわく立ちはだかってくる。成長すれば、古い服は窮屈になるジレンマだ。

フロムにとっての第二のハードルは、その〝寡黙な作風〟である。『KF』シリーズの魅力を、少々乱暴にまとめると「死ぬ自由」だ。作り手は、失敗＝死のシンプルなメッセージのみを伝え、プレイヤーはその一点を引き受ければ、あとは好きなように世界を歩き回れる。レベル1で、レベル30でも辛いダンジョンにも足を踏み込めた。ただ、数分と生きていられないだけだ。『AC』シリーズにも、貧弱な装備で激戦エリアに突っ込み、蜂の巣にされる〝自由〟がたっぷりとあった。

こうしたスタンスは、技術主導のシナリオ軽視とも、一種の手抜きとも言える。しかし、他のガイド過剰、メッセージ過剰なゲーム群の中では、埋もれないだけの自己主張となりえた。「ライトユーザー」なる正体不明の客層に向けて、手取り足取りの〝日本人観光ツアー御一行〟になっていくRPG。そんな流れに背を向け、フロムは、顔の見えるマニアのミットに、次々とストライクを叩き込んだ。ただ、そのストライクゾーンは、フロムが投げられる唯一の球種であり、コースだった。「観光ツアー」が作れない〝欠落〟を、プラスに活かしたたかさである。

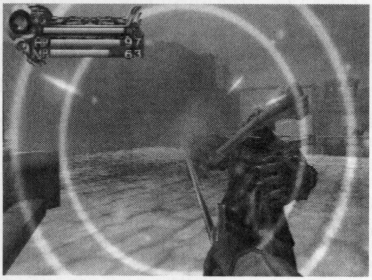
しかし、PS2の登場により、各ソフトメーカーの位置付けは、ジュラ紀から氷河期を経て、地上の支配者が恐竜から人類へと交代したほどのインパクトを受けた。企業のランクを決めるラインが、新たに「PS2用ソフトを開発できる技術力」に引き直され、多くの中堅・大手メーカーが〝発売未定〟のタイトルを挙げるのみで、事実上のふるい落としを受けている。エモーション・エンジンの洗礼は、容赦なかった。

その結果、フロムは一躍、PS2をけん引する一線クラスに浮上

した。20本に満たないラインナップのうち、2本のRPGが共に一メーカーのものとは、ただならぬ事態、と言っていい。この2本――『エヴァーグレイス』と『エターナルリング』は、手堅く〝『KF』の遺産〟を守ったのか。それとも「観光ツアー」にレールを乗り換えたのか。ゲームのレビューを通して、成長企業としてのフロムを〝批評〟してみるのも、また一興だろう。

『エターナルリング』は建設的な失敗作

『エターナルリング』は、タイトルこそオリジナルだが、中身は『KF』シリーズの最新作、というべきだ。主人公の目線でうろつき回る3Dダンジョン、タイミングと間合いを見きわめて剣を振り抜く戦闘システム、「水に落ちると即死」の強迫神経的ともいえるシビアさまで、まさしく〝そのもの〟である。魔法の名前も、「ウィンドカッター」や「キュアウォータ」など、同シリーズのそれをベースにしており、単なるシステムを超えた、世界観の連続性をにおわせている。孤立した新作としてよりも、〝『KF』の延長〟として、長短を論じるのがよい。



『エターナルリング』は画面からも分かる通り、『キングスフィールド』を踏襲している。

結論を急ぐようだが、〝続編〟と見た場合、『エターナルリング』は完全に失敗作だ。マップ移動のたびに割り込む長いロード時間や、マップを表示する手段がないのは、他のRPGなら「ささいなストレス」で済む話かもしれない。だが、『KF』シリーズの魅力は滑らか、快適、静寂といった、手触りに近い感覚から成り立っている。その中での〝引っかかり〟は、真っ白なフローリングの床に砂粒や石が転がっているように目に付き、きしんだノイズを発してしまう。

PSのゲームの歴史とは、今となってはプアなメモリ環境で、アクセス時間を抹殺する死闘の歴史でもあった。かつてのフロムは、移動中にマップのデータを先読みして、ほぼ〝引っかかり〟を退治してのけた。それが、プラットフォームがPS2に移行し、マシンのパワーが上がったのに、かえってストレスが増えている。CGのクォリティは、以前の『KF』よりも格段にアップしているが、『KF』におけるCGの役割は軽い。スピードが損なわれるなら、切り捨てても一向にかまわない、そのぐらいの軽さだ。スピードを切り捨てたのなら、〝優先順位〟を間違えてはいないか。

以上が「失ったもの」だが、新たに「得たもの」といえば「リングシステム」だ。火水風土光闇、6種類の属性のある「魔法石」を合成して、指輪に宿らせるこのシステムは、見かけほど深い内容を持たない。ネタばらしをすると、「作りたい属性」「攻撃系／防御系の選択」「魔力の和」の3つをチェックするだけの、ざっくりしたパズルである。言ってみれば、入口でこわもての印象を与えるわりに、意外と奥行きが浅い。軽く遊びたい人なら触らずに済ませ、やり込む人には欲求不満を感じさせる作りだ。

シナリオ面では、メッセージやキャラクターの配置に、プレイヤーを導こうとする〝フロムらしからぬ〟努力のあとが認められる。ただ、どうにも舌っ足らずで、ライティングの未熟さが、生にむき出している。膨大な隠し設定を用意し、遊ぶ側が〝ささやきに耳を澄ます〟ことで、ほのかに浮かび上がる過去の因縁、という暗黙の約束事により、『KF』は辛うじて物語を手にしてきた。世界の構築は才能だが、それを言葉で伝えるのは手練、積み重ねである。あえて変化に踏み出そうとした結果、弱点が明らかになったのは、建設的な失敗だ――と、付け加えておこう。

感覚的な楽しさ優先の『エヴァーグレイス』

外見は一新しているが、『KF』の血を濃厚に含んでいるのが『エ

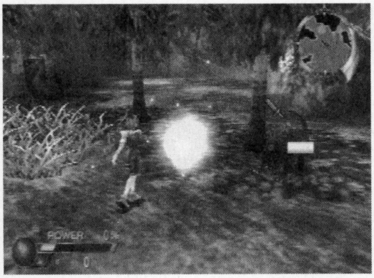
エターナルリング（RPG）
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション2／
価格：¥6,800／発売日：2000年3月4日

ヴァーグレイス』だ。三人称で主人公を画面の中心にとらえ、開放感あふれる3Dアクション。色のトーンも明るく、青空の草原や白砂の海岸、リゾート地のようなロケーションを軽快に駆け抜ける。フロムと縁があるとは思えなかった世界で、ダークな持ち味を封じて、広く「ライトユーザー」向けに打って出たかに見える。

が、プレイ時間が5時間を超える頃から、懐かしい感触が手の中によみがえってくる。初めのうちこそ、力押しのぶちかましで勢いよく進んだものの、中盤になると、ザコ敵も守りを固め、リーチのある攻撃を放つようになる。ターゲットの目の前に体をさらして誘い、体勢が崩れたところに、見計らった一撃を当て、また逃げるヒット&ラン戦法を、ごく自然に体が覚えていく。主人公のパラメータがいくら高くても、ガードされれば、与えるダメージはゼロ。逆に、相手の攻撃を避けきってしまえば、低レベルでも死なない。

経験値へのもたれかかりによる中だるみを排除し、スキルの向上には報いる「プレイヤー自身の成長」コンセプトは、初代『KF』からの伝統だ。槍や剣を使ったとき、3～4体の敵をまとめて叩き斬れる快感は、正しい進化の形といえる。

〝PS2ならでは〟の理由は、「ドレスアップシステム」に求められる。拾った、あるいは買った装備を身に付けると、ゲーム画面中の主人公のコスチュームも変わり、ひらつき、とにかく理屈抜きで楽しい。頭にナベをかぶり、手にピコピコハンマーを持って「消滅帝国は…」と眉間にしわを寄せても、まるで説得力がない。ええと、誉めている。ビジュアルショック(?)の強烈さは、今や欠かせない要素である。バカゲーのテイストを織り込むのも、立派な商品戦略だ。動き回りのポリゴンワークは、PS1でも充分そうで、発色の鮮やかさのみが〝PS2ならでは〟だが、PS2の色あればこそ、この突き抜けぶりは実現できたのだから、必然性は足りている。



こちらは『エヴァーグレイス』。明るい色調で、今までのフロムとは違った味がある。

このように、本作はサービス精神が豊かだ。それだけに、配慮の行き届かない部分が、かえって際立っている。特に、重宝する「パルミラアクション」(魔法や特技)が武器とリンクしているのに、一方では武器のクイックチェンジを可能にしているので、剣を槍に持ち替えた途端、それまでの魔法が使えなくなるのは、いかにも不便に感じる。アクションの切り替えにも、ショートカットが用意されているとはいえ、それ自体がゲームのテンポを損ねる。考えてみると、解決が難しそうなネックだが、放置しておくのもひっくるめてフロムの個性、といえなくもない。

フロムの目指す先

この2本からフロムの今後を読み取るなら、『エターナルリング』には和製一人称3DRPGの孤塁を守る決意、『エヴァーグレイス』には、より一般向け市場のドアをノックする意思がうかがえる。アメリカで、一人称3Dシューティングの『Quake』及び互換ゲームが一人勝ちを収めている事情を考えると、前者も決して軽くはない。不親切が〝芸風〟に昇華したメーカーだけに、それが解決されるのは少し寂しくもあり、半分は期待もあり、何ともややこしい気分だ。

PROFILE

多根清史 (BIG★BURN)

『ムーンライトソード』のレビューを書いたばかりに、この新作2本とは、ちょっと血中のフロム濃度が高すぎます。「エヴァグレ」の方は、ズル技でシャルミラのパラメータを上限のオール200まで上げました……バカ？

関連作品

キングスフィールド (RPG)

メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,300／発売日：'94年12月16日

どこにいるのか分からない。攻撃も当たらない。とにかくすぐ死ぬ。それなのに、ハマってしまう魅力がある3DRPG。フロムのデビュー作でもある。

エヴァーグレイス (RPG)　メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年4月27日

9 スカイサーファー

空を飛び、自由な感覚を味わえるはずのスカイサーフィンが表現しきれていない

感覚的に楽しめるはずの「新しいスポーツ」が、演出と画面出力の練り込み不足によって空虚なものになった。

ヨシムラシンイチ

プレイ時間：約5時間

スノボを履いてスカイダイビングをするという新しいスポーツ、スカイサーフィンを題材として、そのまんまのタイトル『スカイサーファー』が、PS2初期のソフトとして発売された。

確かに絵はキレイだ。キャラクターやデモ画面は、さすがにスゴイと思わせた。しかしゲーム中にキャラクターは、ただ自由落下していくだけ。どんなに絵がキレイでも関係ない。一緒にダイブしているカメラマン視点でプレイしているプレイヤーには、落下しているキャラクターしか見えないのだ。

落下していくスリルをどう演出するのか、というのがこのゲームのキモのハズだが、プログラムの都合上なのか、白く厚い雲の中を落下していくので地面や地平線はほとんど見えない。対象物がないので、自分が落下しているのか静止しているのかが、よくわからないのだ。せめてどんどん迫ってくる地面が見えれば、落下していくという演出は出来たハズなのに…。



左下がバランスマーカー。これを見ながらトリックを決めるだけでは、とてもゲームとは言えない。

その上、このゲームの画面インターフェイスはメチャクチャだ。ただ落下していくキャラクターだけじゃ天地左右の感覚がわからないので、バランスマーカーというジャイロスコープみたいな表示を見てバランスを取るのだが、プレイ中はずーっとこればかりを見ているので、キャラクターの華麗なトリックとやらを見ているヒマがない。その上リプレイもないんだから、いったい何のためにやってるんだか。これも、地面や地平線を出せば解決したハズなのに…。

パラシュートを開いたモード2に入っても、自分がマップ上のどこにいるのかわからないし、着地点がどこにあるかの表示もない。「どないせーっちゅうんじゃあ！」とマニュアルを見ても、これがイマドキのゲームには珍しいくらいのシンプルな内容。つまりゼンゼン役に立たない。せめてレーダーが表示されていたら、これも解決できたハズなのに…。

ようするに未完成のまま製品として発売してしまったのでしょうか？　このゲームはPS2の性能を活かして、感覚的なゲームを作りたかったのだろうが、まとめきれなかったという印象を、残念ながらボクは最後まで拭いきれませんでした。

PROFILE
ヨシムラシンイチ
フリー編集者兼ライター＆ゲームエンスージアリスト。楽しいことが大好きで、気がついたら雑誌編集者になっていて、気がついたら会社を辞めていた。気がついたらゲームマニアで、気がついたらゲーム批評に寄稿するようになっていた。

関連作品
パイロットウイングス（SPG）
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,000／発売日：'90年12月21日
今から思えば非力なハードで作られたゲームだが、空を飛ぶ感覚や落ちていく恐怖感が実にうまく表現されていた。

スカイサーファー（SPG）
メーカー：アイディアファクトリー／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年4月20日

10 決戦／A列車で行こう6

老舗メーカーの技術力が、PS2ならではの高性能と結びついて誕生した良質のSLG

かつてパソコンゲームの分野で日本のSLGを牽引してきたコーエーとアートディンク。32ビット機時代には流れに乗り損なって泣かず飛ばずだったが……。

水野隆志

プレイ時間
決戦：32時間
AⅥ：35時間

初心者でも手軽に遊べる『決戦』の分かりやすい魅力

コーエーとアートディンク。日本のSLG界を代表する両社は、新ハードの第一弾として、いかなるSLGを創造したのだろうか。

まず『決戦』から見ていこう。

この作品の最大の特徴は何といっても、スピーディさにある。1ステージ平均1時間強、小規模の場合は10分強で決着がつくというスピード感はプレイしていてかなり快適だ。登場する部隊数は最低でも10程度、多くなると30を越すから、いかに展開が早いか分かるだろう。また、速さゆえにプレイヤーが混乱しないように、システムが簡略化されていることも見逃せない。プレイヤーがすべきはいかに味方部隊の士気を上げ、敵の士気を削ぐかという一点に絞られる。そのための手段も明確で、ともかく敵を複数の部隊で包囲するようにし、逆に包囲されている味方がいれば、援軍を送るか撤退の指示を出せばいいのだ。不利になった武将からは逐一連絡が入るので、自らあちこちチェックする必要もない。士気が高まると、効果絶大の特殊攻撃が使用可能になるので、後は「包囲→特殊攻撃」を繰り返していけば、おのずと勝利が転がり込んでくるのである。

さらに各部隊の兵科や陣形、合戦開始時の布陣や攻撃目標などはあらかじめ設定されており、しかもデフォルトでもそれなりに勝てるようになっている。チュートリアル機能も懇切丁寧で、初プレイ時はコンピュータの思考ルーチンレベルもかなり弱く設定されているから、ますます勝率は高い。



大小さまざまな部隊が入り乱れるが、システムの簡略化により、プレイヤーの負担はかなり軽い。

このように『決戦』はかなりライト指向の作品である。正直、ヘビー層はかなり物足りなさを感じるに違いない。いちおうデフォルト設定を変更してより強力な布陣を追究したり、東西両軍クリア後に選択可能になるゲームレベルを上げて再挑戦するという遊び方はある。合戦の経緯がポイント化され、それがランキングされる機能もついているから、繰り返す面白さもないわけではない。だが、システムが簡略化されているために必勝法が確立されやすく、逆に不利なステージはプレイヤーの力量ではいかんともしがたいなど、どうにも深みに欠けているといわざ

るを得ないのだ。

歴史物が持つ堅さを粉砕した新機軸の演出

ただ、SLGとしてのやり込み度合いが不足しているとしても、トータルで見れば、『決戦』は十分に楽しめる作品である。特にコーエー歴史物の魅力の中核を占めている歴史人物のキャラクター化は、過去のどんな作品にも勝るぐらい、見事に実現化されている。まぁ、あの珍妙奇天烈な装束は好みの分かれるところだが、性格設定や歴史上のイベントなどはきっちりと押さえており、むしろ歴史物特有の堅苦しさを取り除く効果があったと思う。CGムービーで語られるイベントも多数用意され、しかもこれならば有名声優の起用も頷けるというだけの高いレベルになっている。また、幾多の部隊が入り乱れる戦場の緊迫感をまったく中断なしに描いたグラフィックも見応えがある。こうしたビジュアル面での多彩な演出は、いかにも大容量を高速処理できるPS2ならではであり、同時に、これらをゲーム性を損なわないように巧みに配している制作者のバランス感覚の妙を感じさせる。『決戦』は大河ドラマ的な万人向けの娯楽を目指し、その通りに完成した作品だったといえるだろう。



部隊を構成する兵科同士の相性など、手軽な中にもSLGらしいツボはしっかり押さえられている。

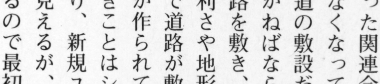
最初のハードルが狭くて高い『A6』

手軽で遊びやすい『決戦』に比べると、『A列車で行こう6（以下『A6』）』は、非常にプレイヤーを選ぶ作品になっている。

ゲームの目的は、効率的な鉄道運営を行うことで街を発展させていくことにあるが、従来のシリーズにあった関連会社の経営という要素がなくなっており、今回は純粋に鉄道の敷設だけで街を発展させていかねばならない。プレイヤーが線路を敷き、駅を作ると、そこの便利さや地形に応じてリアルタイムで道路が敷かれ、住宅や工場などが作られていくのである。

すべきことはシンプルにまとまっており、新規ユーザーでも対応可能に見えるが、肝心の操作性に癖があるので最初はかなり手こずる。とくにレールの敷設と駅の建設という、もっとも基本的なことがやりにくいのは厄介だ。どちらも無駄なくきれいに設置するには、ちょっとしたコツが必要で、慣れるまでかなり見た目の悪い鉄道になりがちである。美観はこのゲームでは無視できない問題なので、線路の敷き直しなどを行っていると、今度はリアルタイム制が災いし、あちこちが勝手に開発されて都市計画が狂うといった事態が連鎖的に発生する。その間、ダイヤをちゃんと組んでいない列車は深夜だろうと構わず走行を続け、どんどん赤字を叩き出していき……結局、意味不明なうちにかなりの資産を喪失しているという、非常に精神衛生上悪い状態に追い込まれやすい。しかも、うまくいかない理由が即座に分からないため、修復も思うようにいかないのである。正直いって、これは辛い。

ところが、分かりづらいマニュアルと首っ引きになりながら、1、2時間あれこれ試行錯誤をして、やっとコツが掴めてくると印象がかなり変わってくる。土地を有効に使って鉄道を敷き、産業を的確に誘致して人の流れを生み出し、駅周辺の環境に応じてダイヤを組

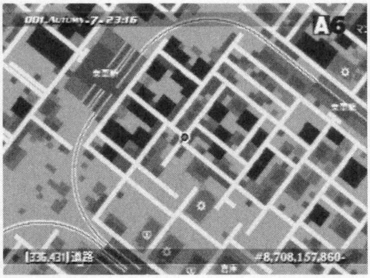


住宅街には通勤用車両を走らせるなど、街に合わせて車両を運用することが重要になっている。

んでいく、といった作業を素早くこなせるようになると、街は日に見えて発展を遂げ始め、自分だけの空間を作るジオラマ感覚が、これ以上はないというほどのリアルさで展開していく。この段階に至ると、汲めども尽きぬ深いゲーム性を味わえるのだ。

とくに街並みを描くグラフィックが本当に素晴らしい。街全体を俯瞰する地図のような画面から3Dスティックを動かすだけで、ポリゴンで立体化された街までスムーズに視界が移っていくさまは、よくぞここまでという感じで、もう何というのか、ただただ驚くばかりだ。しかも、この3Dの街がまた素晴らしく臨場感に溢れている。3Dスティックと方向キーを駆使することで、さまざまに視点を変えて街を隅々まで眺めることができるのだが、その作りの細かさはいつまで見ていても飽きない。朝日は力強く、活気に満ちた喧噪が新たな一日の始まりを告げ、夕陽はどこか寂しげに暮れなずむ街を照らし、夜には完全な沈黙が訪れる（BGMも消える）。時間ばかりではなく、季節の移ろいも鮮やかだ。春には草木に芽が吹いて花が咲き、夏には照りつける陽光が街をくっきりと描き出し、秋には木々が紅葉し、冷たい秋時雨が街路を濡らす。冬には重い曇天から深々と雪が降り注ぎ、街並みを白く化粧していく。時の変化を堪能できる卓越した技術力は、もはや芸術の域に達しているといっても過言ではない。

ゲームはステージクリア方式を採っているので、一定条件を満たすと次のステージに進めるが、もしプレイヤーが望むなら、手がけてきた街はそのまま保存して気の向くままに改良を続けることができる。アートディンク作品のお約束とでもいうべきか、セーブに膨大なメモリが必要（何とひとつでメモリーカードの4分の3を使用する）なのはご愛敬だが、それだけの価値を感じさせてくれるのは間違いない。



この画面から3Dスティックの操作のみで立体像に切り換わっていく技術力には、ただただ感動。

今後の展開が気になるコンセプトの相違

『決戦』と『A6』は、老舗メーカーがこれまで培ってきた実績を背景に新たなゲーム性を創造したという点において、まさに次世代のゲームといえる内容を持っていた。ただ、そのコンセプトはまったく異なっており、『決戦』がライト層をメインに遊びやすく作られていたのに対して、『A6』は試行錯誤の果てに面白さがあるというやり込み指向の作品になっている。両社とも、パソコンでシリーズを重ねるうちに看板ソフトがマニアック化するというジレンマに陥った経験を持つが、コーエーはそこからの脱皮を図り、アートディンクはあくまで我が道を行くという主旨を見せたともいえ、そこに両社の社風やSLGの将来に対する視点をうかがうこともできる。

振り返って考えてみると、PS時代にグラフィックは格段の進化を遂げたものの、システムはそれに追いついていけなかった。完璧ではないにしろ、老舗メーカーがそれを見直す姿勢を見せてくれたことを歓迎したいと思う。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。『信長の野望』の第1作が発売されたのが'83年。同じく『A列車で行こう』が'86年。以来、これらのシリーズにいったいどれだけの時間を注ぎ込んだのだろう。データディスクは我が青春の思い出である。

関連作品

大戦略Ⅵ

メーカー：システムソフト／機種：パソコン（Win98&95）／価格：¥10,800／発売日：'99年12月24日

コーエーの歴史シリーズと並ぶ人気シリーズの最新作。戦術面に重点を置いたリアルタイムSLGとしてはこちらのほうが先達で、内容もぐっとヘビー指向の作りになっている。

関連作品

レイルロード・タイクーンⅡ 完全日本語版

メーカー：メディアクエスト／機種：パソコン（Win98&95）／価格：¥8,800／発売日：'99年10月8日

アメリカ最大のゲームイベント「E3」で'98年度のベストゲーム賞を受賞したリアルタイム鉄道会社経営SLG。鉄道の物資輸送面を重視するなどコンセプトの違いが興味深い。

A列車で行こう6（SLG） メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年3月4日

緊急インタビュー
世界のビル・ゲイシ
PS2を語る

我々ゲーム批評取材班は、ついに「あの人物」にインタビューすることに成功した！　彼はこのゲーム業界をどう見ているのだろうか？

——えー、本日はお忙しい中、ゲーム批評の取材に応じていただき、誠にありがとうございます。

ビル：ハハハ。まあ、たまには経済誌やVIP誌ではなく、このような弱小ゲーム雑誌を救ってやるのもいいかな、と思ったからさ。君たちの国でも、アイドルがアフリカに行って意味もなく泣き喚く偽善番組とかあるだろう。

——はぁ…。それはともかく、今回のインタビューの趣旨は、貴方の目から見たゲーム業界というものを…。

ビル：誰でも思いつくような企画だね。まあいい。ゲームだったら、私も昔はよくやっていたよ。ハーバード大学のコンピュータで『スペースウォー』や『ローグ』をね。

——だから中退したんですね。

ビル：…まあ、あんなものは子供の戯れだね。それで、今日は何を聞きたいんだい？

——今、日本ではパソコンのスペックを上回るようなゲーム機が発売されているのですが、それについてどう思われますか？

ビル：パソコンを上回るだって？　馬鹿馬鹿しいね。

——いや、しかし浮動小数点演算などではペンティアムⅢを上回ると…。

ビル：私が言っているのは単純なスペックの話じゃないよ。君は要するに、私にPS2の話をさせたいんだろう？　あんなものは私に言わせればゴミ屑以下の燃えないゴミだね。ゴキブリの餌にもならん。

——はぁ。

ビル：ハードはよくやった方だと思うが、それ以外がまるで駄目だね。PS2発売直後のプレイステーツォン・ドット・コムの醜態は、彼らがしょせん頭の古い技術畑の人間でしかないということの証明だと思わないか？

——頭の古い、と言いますと？

ビル：要するに、なぜPS.COMのサーバにウイソドウズNTを使わなかったのか、ということだよ！

——すぐにバグってフリーズするから使わなかったんじゃないでしょうか。

ビル：インターネットで覇権を握りたいなら、我社の製品を使うのは当然のことだろう。それなのに開発機材にまでLinuxなんか使いやがって！　クソッ…。それに、数々のドウズを使え!!

——メモリーカード不良やDVDの問題ですね。

ビル：だいたい、ああいった不完全な商品を間に合わせで発売してしまうのはおかしいね。我社は常に万全の体制で臨んでいるよ。まあ、PS2自体のOSをウィソドウズにしていれば、こんな問題は起きなかっただろうにね。

——ウイソドウズ2000に、早くも6万5000個以上のバグが発見されたと聞きましたが。

ビル：だからすぐにサービスパックを当てるのさ。

——PS2でも、すぐに新しいユーティリティディスクが出ましたが。

ビル：それを有料にできないのが彼らの甘さだね。私なら、マイナーバージョンアップ版を何度も何度もしつこいくらい出して、ユーザーから金をしぼり取るよ。しょせんこの世界は金っ…！　金のない奴は…一生…どん底を這いずり回るっ…！

——ちょっと「カイジ」入ってませんか。

ビル：…それにだな、そもそも私のOSに不具合などないのだよ。すべては仕様なんだからね。その辺が庶民でしかないタクラギ君と、パーフェクトグレードな私との違いだね。

——大変な自信ですね。その自信が×—B0Xにつながっているんでしょうか？

ビル：最初にも少し話したが、ハードの問題じゃないんだよ。問題は常にソフトだ。私はハードを用意したというよりも、むしろパソコンも買えない下層市民のためのウイソドウズを作ったといえるね。

——なるほど。だから×—B0Xではウイソドウズ用のエロゲーが遊べてウハウハなんですね。

ビル：その噂はとりあえず否定しておこう。それに下層市民というのは、エロゲー目的のオタクを指しているわけじゃないぞ。私のようなハイソなヤングエグゼクティブではない普通の一般市民たちを…。

——そうですよね。貴方だって、ハイスクールの卒業パーティで女の子も誘えない腐れナード野郎ですし。

ビル：黙れ！　今の私には妻も子供もいるぞ。私をバカにした体育会系のジョックス野郎どものケツの穴にマシンガンを撃ち込んでやる！　必ずだ!!

——落ち着いて下さい。それじゃあトレンチコートマフィアですよ。

ビル：…しまった。つい取り乱してしまった。今のところはオフレコにしてくれ。とにかく、私は日本人たちが思っているほど、PS2は完璧ではないと思うね。それは約1年後に、私の×—B0Xが証明することになるだろう。

——証明って、バグの数をですか？

ビル：何度でも言うが、バグなどない！

——30分くらいダラダラとクソ長いムービーを見せられた後、セーブポイントに辿り着く前にゲームが強制終了したら笑っちゃいますよね。あの大手RPGメーカーが参入しなくてよかったですね。

ビル：君は喧嘩を売っているのか。

——たぶん、×—B0Xが発売された後の「ゲームラボ」には、「×—B0XのコントローラーにCTRL＋ALT＋DELETEキーをつける改造法」が掲載されるとにらんでいるのですが。

ビル：私はそんな雑誌など知らん!!

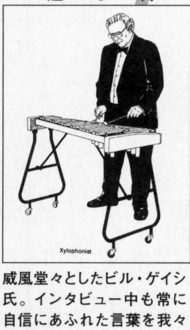
——ところで、セガとの提携や、ドリームキャストとの連携はどうなったのでしょうか？

ビル：いまさらまともな質問をするな！　とっとと出て行け!!

——最近、ウチの会社が経費を出してくれないんですよ。買収してくれませんか？　会社の名前も似てるし。

ビル：いいから帰れ！

（聞き手・構成／編集部　原田）



威風堂々としたビル・ゲイシ氏。インタビュー中も常に自信にあふれた言葉を我々に与えた。

※このインタビューは架空のものです。実在の人物、団体、商品とは一切何の関係もありません。
要するにネヴァーランドでの出来事ってことさ！



プレイステーション2

テーブルゲーム踵落とし!!

将棋、麻雀、ビリヤード。これら定番ソフトはＰＳ2の恩恵を受けているのか？編集部が徹底検証する！

将棋編

柿木将棋Ⅳ 永世名人Ⅳ 森田将棋

将棋ソフトのキモは「強くて速い」である。チェスのプログラムが世界チャンピオンを負かす昨今でも、将棋ソフトの実力はアマチュアの初段くらい。将棋のコア層からは、まだ物足りない。どの将棋ソフトが本当に「強くて速い」のか、PS2を2台用意して対戦させてみた。用意したのは「柿木将棋Ⅳ」「永世名人Ⅳ」「森田将棋」それにPS1代表として「SIMPLE1500　将棋」。くじ引きで対戦相手と先手・後手を決め、各々最強モードで対戦するのが条件だ。結果は図表の通り。「柿木将棋Ⅳ」が優勝となった。

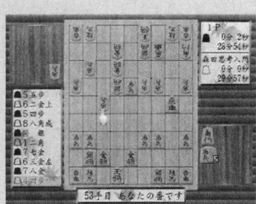
以下寸評。「SIMPLE」対「柿木」では、「柿木」が桁違いの実力を見せつけた。「SIMPLE」はシンプルだけあって、指し手は非常に速いが、場を読んでいない。最後は「柿木」に9手先まで読みきられて、寄せきられてしまった。

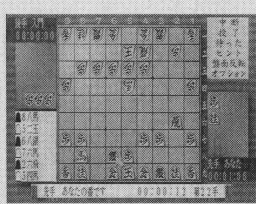
「永世」対「森田」は「森田」が攻めて「永世」が守る展開。共に決定打を欠き、5手先くらいで手が尽きるという、将棋ソフトの弱点が見え隠れする展開となったが、最終的に「永世」が寄せきった。思考時間も「永世」が1/3と短く、完勝した。

決勝戦の「柿木」対「永世」は、「永世」が速攻をかけるも、途中で駒が尽き、「柿木」が粘り腰で逆転。堅牢な守りを固めた「柿木」が勝利した。

やはりPS2のパワーは将棋ソフトに有利に働いたようだ。

（編集部　小野）


森田将棋（惣気エンターテイメント）


永世名人Ⅳ（コナミ）





柿木将棋Ⅳ（アスキー）
初代王者に輝いた「柿木」。打ち筋は非常にオーソドックス。

柿木将棋Ⅳ（TBG）	メーカー：アスキー／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月4日
永世名人Ⅳ（TBG）	メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／価格：オープン価格／発売日：2000年3月4日
森田将棋（TBG）	メーカー：悠気エンタープライゼス／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月4日

麻雀編

麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ
麻雀やろうぜ！2

現在、最強のスペックを誇るPS2。いったい、どんな凄い麻雀が楽しめるんだろう！…と考えた人は、おそらく1人もいないでしょう。どれだけ画像がパワーアップしたところで麻雀は麻雀。面白さのキモはコンピュータがいかに人間臭い思考をするかであって、ポリゴンキャラがリアルになってもあまり意味がありません。

つまり、PS2になったところで大きなパワーアップはしないことが読める訳なんですね。それは売り上げのショボさにもはっきり現れています。だいたい、PS1で1500円で麻雀が買えるし…。

そんな訳でPS2らしいといえば『麻雀大会Ⅲ』のキャラクターのモデリングが奇麗になったことぐらい。でも、ゲームとしては『麻雀やろうぜ！2』の方が各種操作系のレスポンスが良く、遊びやすいでしょう。ただ、どちらも純粋に麻雀ゲームとしてみると弱い。

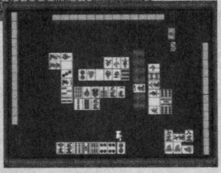
『麻雀大会』シリーズは、これまでは孔明や武田信玄といった、歴史上の人物と麻雀してしまうというイカレた設定が魅力だったのに、それがなくなっている。

『麻雀やろうぜ！2』は片山まさゆき氏のキャラクターを使ったところはいいんだけど、そのキャラクターらしさが感じられない。このキャラはこんな牌打たないよ～と思うこと多し。10年以上前に発売された『ぎゃんぶらあ自己中心派』（ゲームアーツ）の方が、よっぽど〝らしい〟ですわ。

（編集部　津田）



フルボイスだけど、らしい言葉が少なくてさみしいです。



歴史上のキャラが登場しないと普通の麻雀ゲームですな…。

ビリヤード編

撞球　ビリヤードマスター2

将棋、麻雀とある中で、一つだけビリヤードが混ざっているのが何とも妙だが、そこで油断してはいけない。実はこの『撞球　ビリヤードマスター2』は、PS2で出す意味がきちんとある作品だ。

ビリヤードをゲーム化するにあたって大事なのは、球の動きをリアルにシミュレートする事。まあ、ごく当たり前の話である。

だがもう一つ、「球を突く」という行為そのものだって、同じくらい大事ではないか？

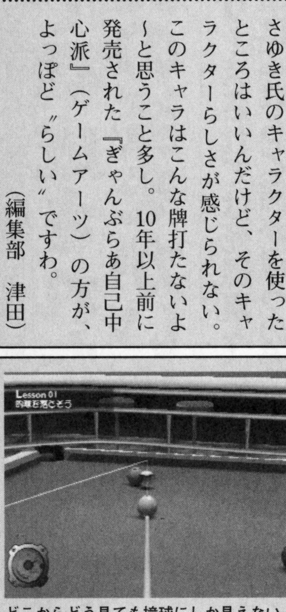
ゲームで球を打つ、球を突くといった行為を再現する場合、ファミコンの『ゴルフ』式に、「動くゲージにタイミングを合わせてボタンを押す」というシステムを採用する。「力加減」を「タイミング」に置き換えるわけだ。

しかし本作では、デュアルショック2をうまく利用し、力加減を力加減として表現している。

感圧式ボタンにはストロークがないため、単純に「ボタンを押す力＝球を突く力」とすると、加減が難しくなりすぎる。そこで、本作ではパワーゲージを採用した。弱く押すとゆっくりゲージが上がり、強く押すと一気にメーターが振り切れるという仕組み。

指先の力を抑えて、じわじわとゲージを増やし、ショットパワーを調節するこの感覚は、現実のビリヤードで慎重に狙いをすます感覚に似ている。タイミングに支配されないこのシステムは、PS2ならではの発明といえるだろう。

（編集部　原田）



どこからどう見ても撞球にしか見えない。潔すぎる画面。

麻雀大会Ⅲ　ミレニアムリーグ(TBG)	メーカー：コーエー／機種：プレイステーション2／価格：¥4,800／発売日：2000年3月4日
麻雀やろうぜ！2（TBG）	メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／価格：オープン価格／発売日：2000年4月13日
撞球　ビリヤードマスター2(TBG)	メーカー：アスク／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年3月16日

12 ØSTORY

実写映像で構成された次世代ドラマにPS2の真の姿をかいま見た

ハード端境期にリリースされては死屍累々、玉砕を繰り返してきた実写取り込みゲーム。一体『ØSTORY』はこれらと何が違うのか。そしてPS2との深い関係とは。

卯月鮎

プレイ時間：約11時間

受動的なニュアンスを持つ「エンタテインメント」

腑に落ちないことが多すぎる。PS2が標榜する「コンピュータ・エンタテインメント」の語感はなぜ耳障りなのか。そして、その真の姿はなぜ見えてこないのか。

PS2になって急にクローズアップされた「コンピュータ・エンタテインメント」。entertainとは、そもそも「もてなす、楽しませる」という動詞であり、名詞形になった場合、この受動的なニュアンスが強まる。エンターテイナーが自らの世界を作り上げ、お客様に提供するショー、そういうイメージが強い。

一方、今までの「ゲーム」はユーザーの能動的な参加があってこそ楽しめるものだ。ゲームに必要なのはすべてを支配するルール、プレイヤーの創意工夫、そしてめざすべき目標の3つのファクター。制作者はゲーム世界のパーツを提供する役割に徹し、プレイヤーが主体的に組み立てていく。つまりボタンを押すことで楽しめるわけで、受動的な匂いのする「エンタテインメント」とは合わない。現在、PS2用タイトルの多くが腑に落ちないのは、それが従来の定義通りのゲームであるためだ。

TVゲームは見果てぬ夢を見て進化してきた。ソフトだけではなくハードも、ゲームという生物ツリーを育てるために存在していた。GBはゲームに携帯できる利点を加え、DCは通信という軸を増やした。しかし、PS2はゲームそのものの進化には貢献せず、映像や音楽などゲーム環境のバージョンアップにとどまった感がある。たとえばコントローラも形態はほとんど変わっていない。

今までのように、ハードの進化がゲームの進化に寄与すると思い込むコアユーザーにとっては、過去のゲームの焼き直しでしかないタイトルは満足いかない。またPS2のまとうオーラに惹かれて買った人々なら、はなからゲームは念頭にない。結果的にPS2のゲームは無視されている。コンピュータ・エンタテインメントというかけ声のもと、なるべくしてなった結果だ。

PS2で具現化する映像メディアの進化形

PS2論を延々と語ってきたのには訳がある。本作『ØSTORY（ラブストーリー）』はそのPS2のコンセプトに合致したタイトルなのだ。

すべて実写映像で構成されたストーリーは次のようなものだ。不慮の事故で死んだ主人公は、天使との約束で、生き返るために真実の愛を探すことになった。幽霊になってこの世に戻った主人公の前に現れたのは失意のアイドル歌

手・リナ。主人公は限られた6日間の間に彼女と愛を育まなくてはならない。

プレイヤーは実体をなくした主人公の行動や会話を選んでゲームを進めていく。リナの持つ愛情値というパラメータを期間内に100%にするのが具体的な目的だ。この数値が0になるとゲームオーバーとなる。天使にもらった心の中をのぞける弓矢を利用してリナの気持ちを把握していくことが重要だ。また、その矢を射るタイミングによってもリナの愛情値は上下する。愛情値は途中に挟み込まれたミニゲームの結果によっても



メインキャストのほとんどは新人アイドルたち。往年のアイドルビデオ的なノリも。

変わっていく。

こう書くと、老舗のエニックスのイメージと相まってまるで既存のAVGを実写にしただけのように感じられるかもしれない。

しかし、本編はあくまで一本道。矢数はほとんど無限、選択肢によって多少の分岐はないでもないが、謎解きはない。ミニゲームはあくまでゲームと銘打ったがゆえの申し訳でしかない。その本質はむしろ映像作品を元に発想された「進化した映像メディア」なのである。

ゲームなら、受動的と見られがちなサウンドノベルなどのジャンルでも、実は読むことよりも選択することが重要だ。本文は選択の結果発表という側面が強い。AVGでもいかに効率よく主人公を行動させるかが大切になる。既存のいわゆるインタラクティブムービーでも、事情は同じ。極論すれば、ゲームの進化形である以上、核はゲーム性であり、それ以外のもの、ムービーなどはおまけに過ぎない。しかし本作の場合は、選択した後、映像を見ることに主眼が置かれている。選択肢間の実写パートはかなり長いが、ゲームで無駄にCGムービーが挿入されたときのようないらつきはない。筋立てはチープで、アイドルたちの演技は稚拙だが、作りは丁寧で、実写映像の質は一定の水準をクリアしている。ロード時間もなく、ストレスを感じない。ゲームをしているというよりもドラマを見ている感覚に襲われる。明らかに制作者側はゲームではなく、ドラマの進化形を模索しているのだ。

前述した通り、今のところPS2はゲームの本質的な楽しさを増幅するためのハードではない。ただし、インタラクティブ性のある実写映像が効果を発揮するには適したDVDプレイヤーだ。

いままでにもザッピングドラマなど、映像にインタラクティブ性を盛り込む試みは存在したが、定着したとは言い難い。しかし、PS2をゲーム機ではなく、コンピュータが映像に介入できるDVDプレイヤーとしてみれば。その存在は大きな意義を持つ。主人公を動かしたり自分の選択で話が変わるドラマなど、映像作品における利用の幅は広い。しかし、それはあくまでゲームではなく、映像メディア側の進化だ。そうなったときこそ「コンピュータ・エンタテインメント」にふさわしい。『0STORY』は後から見ればPS2で展開される「進化したドラマ」の系譜、その第一歩を記した作品になる予感がする。決してそれ自体は傑作ではないにしても。

最後にひとつ。こうした作品をも「ゲーム」と呼んでしまうこと、そういう行為でしかゲーム業界の活路は見いだせないのかもしれない。今後こうした映像メディアに浸食され、カギカッコつきのゲームは拡散していくのだろうから。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

ライター。2万7千馬券を当てたり1日ですったりと競馬の日々。駅前の閉店セールで『豪槍神雷伝説 武者』『EDONO牙』など不可解なSFCソフト20本を2000円で入手。常に仕事は募集中。QYS02222@nifty.ne.jpまで。

関連作品

ユーラシアエクスプレス殺人事件(AVG)

メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年11月26日

かねて実写AVGを新機軸として打ち出そうとしているエニックスの「シネマアクティブ」第1弾。女子高の修学旅行で殺人が発生。探偵として事件を解決するコマンド選択AVG。

0STORY (AVG) メーカー：エニックス／機種：プレイステーション2／価格：¥7,800／発売日：2000年4月27日

13 Primal Image Vol.1

ユーザーに夢を与えられない デジタル世界の人形たち

PS2の新機能を駆使し、新しいゲームの方向性を開拓した本作。だが皮肉にも、その「新しさ」に頼りすぎて迷走してしまった。

編集・佐藤
プレイ時間：約15時間

ついつい新手のギャルゲーと勘違いしてしまいそうなこのゲーム、ひとことで内容を言い表せば「デジタルなお人形遊び」となる。ゲームの内容は、自由にポーズを取るモデルを、タイミング良く撮影して点数を貯める「メモリーモード」と、プールサイドなどのセットの中で、自由にモデルのポーズをとって写真を撮影する「プロデュースモード」の2種類。メモリーモードでモデルの信頼を得たり、ビーチボールなどの小道具を得て、プロデュースモードで自由にお人形遊びを楽しむ、というのが大きな流れだ。

人体の動きが非常に自然で、プロデュースモードでモデルの左手を引っ張ると、自動的に左肩が動き上体が左に傾く、といった一連の流れが新鮮に映る。モデルの表情も豊かで、CGが艶めかしい。確かにPS2だからできた、新しい遊びの形だと言えるだろう。



エモーションエンジンが作り出すリアルな動き。

ただし、メモリーモードではアングルやモデルの動きが固定されているので変化に欠き、ゲームとして深みがない。一方でプロデュースモードでは、操作性が極端に複雑で取っ付きにくい。「足をもっと開いて！」なんて頭では思っていても、感覚的な操作ができないので、イライラさせられる。

我々は、テライユキやメイドさんに自分好みのフェチなポーズをとらせたいのであって、煩雑な操作過程を楽しみたいわけではない。簡単にポーズをとらせて、いろんな妄想にズッポリと浸りたいのだ。せめて、ある程度自動でポーズを作ってくれるような機能があれば、ユーザーがこんなに苦労することもないのだが（できれば人形型コントローラーが欲しい）。

ただ、本作が目指した「ポリゴンを駆使した、新しいカタチのお人形遊び」という方向性は間違ってはいない。惜しむらくは、全体をまとめきれていないことなのだ。バービー人形のような旧来のアナログ感覚と、テレビゲームのデジタルで遊ぶ感覚。二つの相対するものからのいいトコ取りが、中途半端なままで終わってしまっている。

次回作は、ただリアルな人形遊びをする「ツール」で満足するのではなく、それを立派な「エンターテインメント」にまで高めたゲームを期待したい。

PROFILE

編集・佐藤
物欲の下僕にして新しもの好き。ヨドバシカメラの呼び込みに負けてついついPS2を買ってしまう。金がないくせにエンゲル係数は低く、毎年の健康診断は恐怖の対象。

関連作品 **ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE**

メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：19800円／発売日：96年12月20日

組み替え式のロボットをプレステ本体に接続して、その変化をリアルタイムにゲームへと反映させる格闘アクション。こんなインターフェイスが本作品にも欲しかった。

Primal Image Vol.1 メーカー：ATLUS／発売日：2000年4月27日／価格：5800円

14 グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～

プレイ時間：12時間

「神話」の幻想を捨てよう

ビバ！ グラディウス‼ 10年の時を経て完全移植された『グラⅢ』と、最新作『グラⅣ』。STG狂人の皆様におかれましては、喜びの雄叫びを上げておられるかと存じます。

しかし、しばらくプレイしていて思いました。

しんどい。

とてつもなく、プレイすることがしんどいのです。神話とまで呼ばれた『グラディウス』の完全版が、目の前にあるというのに！

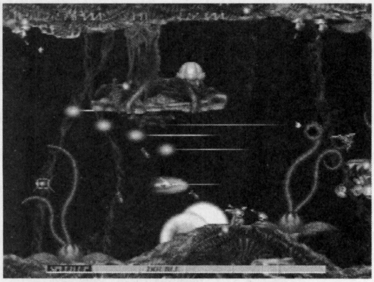
…しかし、それも当然のことでしょうね。『Ⅲ』はただでさえ10年前のゲーム。『Ⅳ』も見た目の綺麗さ以外は進化がない。自らを神格化し、進化・発展の道を閉ざしてしまった『グラディウス』がそのまま出ても、喜ぶのはほんの一握りの人だけでしょう。

かつてスーファミで出た『Ⅲ』は、完全移植を謳った偽物でしたが、バランスが再調整されて実に遊びやすく仕上げられていました。ファミコン版『Ⅱ』も然りです。

一応、本作でもコナミコマンドによるフルパワーアップやステージセレクトといった初心者救済はありますが、「死ね」と言わんばかりの敵配置はそのまま。

神話を神話として残すことも大事ですが、それだけでは読まれもせず本棚にしまわれておしまいです。大胆にアレンジする勇気も必要だったんじゃないでしょうか？

（編集部　原田）



『Ⅳ』はタイムリーな移植だが、AC版自体に「新しい驚き」がなかっただけにつらい…。

15 GOLFパラダイス

プレイ時間：20時間

「本家」が持つ自信

コースの起伏に非常にこだわったゴルフゲームである。同じ百ヤードでも、打ち上げか打ち下ろしかで、クラブ選択と力の調節が異なる。ピンまでの距離や風向き、コースの凹凸などのデータは表示されるが、必ずしもそれが当てにならず、最終的には勘と経験が物をいう。だからグリーン周りのバンカーに打ち込んだ時など、何度も叩いたり、グリーンをオーバーしたりする。

ゴルフゲームのポイントは「狙ったところにピタリと落とす」のはずだが、これまでに培ったゴルフゲームのノウハウが、微妙に役に立たない。こちらが「本家」とばかりに、ゲーム性を一歩高みに昇らせた。どれだけデジタルでリアルになっても、キモのアプローチショットが「勘と経験」というアナログに左右されるのだから。それを余裕と楽しめるか否か、コースがリアルになっただけ、ユーザーの度量もまた試される。とっつきは悪いが、噛むほどに味が出てくるゲームだからだ。

ちなみにウリであるコースの自動生成は、ある程度パターンが決まっており、まったくの更地から好きなようにレイアウトはできない。起伏も自動生成では極端になりがちで面白みに欠ける。せっかくの「千回遊べる」配慮も、実際に千回遊べなければ、意味がない。

（編集部　小野）



バンカーからの脱出。何番クラブで、どう打てばいいものか。

グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～（STG）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／価格：オープン価格／発売日：2000年4月13日

GOLFパラダイス（SPG）　メーカー：T&Eソフト／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／2000年3月23日

紆余曲折を経て、ようやく永遠の理想郷へと旅立つのか

圧倒的な勢いでPS2に追い着かれたDC。今後ネット市場で独自の地位を築けるかに、DCの未来はかかっている。

焦点の定まらなかった過去のドリームキャスト

ドリームキャストが発売されたのが'98年11月27日。今から約1年半前のことである。これを「もう1年半」と捉えるか「まだ1年半」と捉えるか、いろいろな見方があるだろう。

CM効果とイメージ戦略により、発売直後は購入客が殺到、まず15万台が完売したDC。'98年度内には50万台を売り切った。しかしその後、販売台数は伸び悩む。発売半年後で早くも本体価格を1万円値下げするなど様々なキャンペーンを講じたものの、プレイステーションの牙城を崩すには至らなかった。そして2000年3月、プレイステーション2が満を持して発売。わずか数ヶ月でDCの国内販売台数を上回ろうとしている。

早くも主役の座をPS2に奪われたDC。この悩み多きハードを、セガは今後どのように展開させていくのだろうか。

ゲームハードとしてバランスのとれたハイスペック、そしてモデム内蔵による通信機能の標準装備が売りだったDC。そのキャッチフレーズは（あまり知られていないが）「プレイ&コミュニケーション」である。だが、このキャッチフレーズ実現のための足並みが全社的に揃わなかった点に、DC苦戦の原因があった。

まずはゲームソフトの面。本体と同時発売の『バーチャファイター3tb』を始め、『ソニックアドベンチャー』『セガラリー2』などセガ発の目玉タイトルが発売されたものの、目玉である『セガラリー2』の通信対戦で、接続不備などのトラブルが続出した。しかもすぐにPS2の正式発表という、大きな横やりが入る。その結果ユーザーの買い控えが進行（これはDCだけに限らないが…）。また、市場を見てサードパーティが開発ターゲットをDCからPS2に移す例も増えた。

'99年夏以降、セガは本体価格引き下げと『シーマン』『ソウルキャリバー』効果で本体を牽引。9月からは海外市場での販売も開始され、二次攻勢が始まるかに見えた。ただ『魔剣X』『Dの食卓2』『バイオハザード コード：ベロニカ』といったサードパーティ発のソフトはあるが、やはり弾不足な感は否めない。「ハードが売れない→ソフトが売れない→サードパーティが敬遠→ソフト不足→ハードが売れない」…正に悪循環である。

結果、ハードホルダーであるセガが孤軍奮闘する形となった。'99年後半から2000年にかけてセガは魅力ある意欲作を連発する。『スペースチャンネル5』『ROOMMANIA #203』『クレイジータクシー』、そして『サンバDEアミーゴ』等々、ラインアップの厚さとゲームの作



り込みはサターンを遥かに凌いでいる（『シェンムー』という注目作もあったが…）。そして今後も『サクラ大戦3』『ジェットセットラジオ』『エターナル アルカディア』などの作品が控えている。しかし、古典的なゲームとしての作り込みが販売に直結しないのが、今のセガの辛さだ。

今後PS2と同じ、表現力というルールでDCが勝負するのは難しい。PS2とは異なるエンタテイメントの提示が求められており、その鍵が「プレイ&コミュニケーション」の実現にあると見て間違いない。



5/4～5、渋谷でドリームパスポート3の発売を記念して開かれたイベント「Meet the ch@b at SHIBUYA」風景。ch@b talkや各種ゲームのデモ、ステージイベント等が行なわれ、家族客でにぎわった。

PS2とはまったく異なる遊びの提供が急務

プレイ&コミュニケーション、つまりネットワークを用いた新しい遊びの提示。これはモデム内蔵のDCならではの特徴であり、当初からセガが目指した方向性だった。ただ、発売当初セガはかけ声ばかりで、インフラ整備の重要性が全社的に理解できていなかった節がある。親会社であるCSKと、ネットゲームでどのような連携をとるかも不透明だった。

その後『チューチューロケット!』『あつまれ!ぐるぐる温泉』といったネット対戦に主眼を置いた作品の発売や、アクションゲームの実現には専用のインフラが必要だとわかり、『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』ネット対戦の実現を果たしたのは、'99年も終わりに近づいた頃。また、インフラ整備を行い、DCネットサービスを陰で支える会社、イサオを設立したのは、2000年に入ってからである。

こうした一連の施策を後押ししたのが、皮肉にもPS2への危機感であることは間違いない。先の東京ゲームショウ春での入交社長講演によれば、発売中のDCソフト168タイトルの内、ネット対応ソフトは62タイトルという。ネットに接続しているDCユーザーは50万人との発表もあり、これは国内最大級のプロバイダとみなすこともできる。

現在、ネットワーク事業はセガの社運を賭けたプロジェクトにまで拡張した。「ネットに繋がらないゲームは滅び行く」と断言する大川功氏率いるCSKの増資を受け、グループ全体でDCを始めとするネット関連事業の構想を発表。入交社長は「ネットワークエンターテインメント王国の構築」を声高に宣言した。

最大のライバルであるPS2が本格的にネットワークサービスを開始するか否かについては、まだ不確定な要素が多い。それまでにセガ陣営はネット先駆者としてのアドバンテージを活かし、ネット接続ユーザーに対する個別マーケティングや、コミュニティ作り、ダウンロードサービスやネットゲームなどを通して、いかに既存のパッケージメディアを切り崩していくかが勝負と言えるだろう。

今後セガはインフラ整備とソフト開発という二つの命題を、サードパーティがPS2に流れ、DCの販売台数が今一つ奮わないという状況下で実現していかなければならない。紆余曲折を経ながらも、DC、そしてセガ自体が、ようやく本来の目標である、ネットワークエンターテインメント帝国という「エターナル アルカディア（永遠の理想郷）」を目指して容易ならざる航海に出た…という感じだろうか。

年内には「プレイ&コミュニケーション」の結晶とも言うべきソニックチームのオンラインRPG『ファンタシースター オンライン』が発売される。この作品が出る頃には既にDCの命脈が尽きている…ということにならないよう、セガ及びCSKグループの健闘を祈るばかりである。

（加藤羅刹）

1 マーブルVS.カプコン2／パワーストーン2

もうハードメーカーだけには頼らない ソフトメーカー独自のインフラ構築

「次世代のゲーム」と言われながら普及しないネットゲーム。カプコンとKDDの協力で開発されたマッチングサービスは、その壁を乗り越えるだけの力、そして魅力があるのか。

池谷勇人

プレイ時間
マーブルVSカプコン2：120時間 うち通信対戦20時間（※） アーケード版40クレジット
パワーストーン2：40時間 うち通信対戦10時間（※） アーケード版20クレジット
※…接続にかかる時間などは除く

カプコンの開発能力の高さが窺える傑作たち

KDDはこの春、カプコンとの共同開発による「マッチングサービス」の提供を開始した。データのやりとりの際に生じるタイムラグが最大でも70ミリ秒以下という、インターネット上の通常のやりとりと比較して、かなり高速安定化されたシステムである。その対応第1弾が『マーブルVSカプコン2（以下、マブカプ2）』、第2弾が『パワーストーン2（以下、パワスト2）』だ。

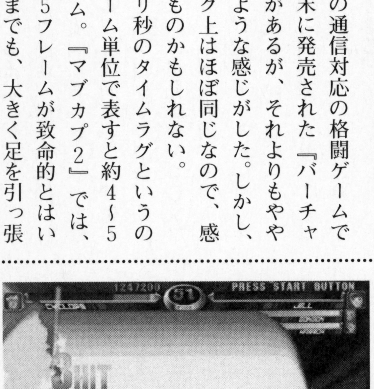
『マブカプ2』は、目まぐるしい展開と派手な技の応酬で人気を集める「VSシリーズ」の最新作。これまでの2対2から3対3のチームバトルへと変化し、システム&操作ともに前作から大きく変更されたが、その魅力は衰えるどころか、よりブラッシュアップされたといえる。挑戦的な試みを数多く取り入れる一方で、かつて登場したキャラ全員が使用可能というシリーズ集大成的な一面も持ち、カプコン入魂の一作といえるだろう。

『パワスト2』は、昨年2月に発売された前作『パワーストーン』の続編。1対1だった前作から一変し、今作は4人対戦が中心になった。その結果、息の詰まるような心理戦から、ステージの仕掛けやアイテムを駆使して戦うドタバタアクションが中心になったが、難しい操作を必要とせず、初心者でも対戦の楽しさを堪能できる良作だ。

タイムラグが気になるゲーム、ならないゲーム

DCの通信対応の格闘ゲームでは昨年末に発売された『バーチャロン』があるが、それよりもやや快適なような感じがした。しかし、スペック上はほぼ同じなので、感覚的なものかもしれない。

70ミリ秒のタイムラグというのはフレーム単位で表すと約4～5フレーム。『マブカプ2』では、この約5フレームが致命的とはいかないまでも、大きく足を引っ張った。対戦は可能ではあるものの、正確なタイミングを要求される一部の操作は実質不可能で、特に連続技・交替・反撃などの場面では思うように操作できず、もどかしさを感じた。



2Dと3Dがうまく融合した美しいCG。さすがカプコン。

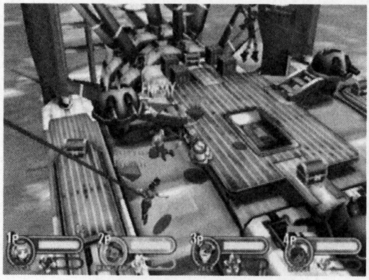
マーブルVS.カプコン2（格闘ACG） メーカー：カプコン／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年3月30日

ただ、相手も同じ条件で対戦している事を考えれば、平等な対戦が実現できていることもまた事実。実質不可能と述べたのはあくまで一部の操作であり、大部分の操作はほぼ違和感なく行えている点は素直に評価できる。

つまり、通信対戦だからと割り切ってしまえばそれなりに楽しめるのだが、レスポンスの悪さから不可能な行動がある以上、アーケードの魅力を再現しているとは言い難い。

しかし対する『パワスト2』の操作は『マブカプ2』に比べじつに簡単で、正確なタイミングを要求される機会も圧倒的に少ない。そのため同じ約5フレームというタイムラグでも、こちらはほとんど気にならず、アーケードと比べても何ら遜色無い対戦が楽しめた。5フレームという誤差は、よほどシビアな操作を要求されない限りにおいては、十分なレスポンスだ。

加えて多人数対戦のネックとなる人数の問題を、プレイヤーの人数に合わせて様々なモードを用意することで解決しているのも見事だ。



このゲームのドタバタ感は、いわゆる対戦ゲームとはまた違った面白さがある。

家庭用唯一のネットワークマシンとしての魅力

この通信対戦システム全体を見渡せば、未だ問題の多い発展途上のものと言わざるを得ない。1分あたり13円という通信料金自体は3分でも39円と、3分で100円のインカムを基準に作られているゲームセンターに比べて確かに低価格だ。しかし、対戦ゲームの場合は「勝ち続けている限りお金は使わない」というのが遊ぶときのモチベーションのひとつになっている。勝ち負けにかかわらず料金を等分にわける、というのは素直に納得できるものではないだろう。また、対戦に至るまでの手間やロビーへの繋がりにくさなど、通信対戦本編の出来云々とは別に、改善すべき点は山積みだ。が、両作品からは確かに通信対戦の未来を感じることができる。

結局、現段階で「マッチングサービス」を用いても生じ得るタイムラグは、慣れれば気にならないレベルとはいえ、厳密な対戦格闘を実現するにはまだ難しいレベルと言わざるをえない。しかしその一方で『パワスト2』のように、ゲーム次第では十分に通信対戦が実現できるとも言える。

また、「マッチングサービス」はKDDのサービスでありながら、カプコンからの開発依頼によって実現されたという点にも注目したい。本来、ハードメーカーがインフラを整え、その上でソフトメーカーがゲームを作っていた。しかし、このシステムはソフトメーカーであるカプコンが通信キャリアと提携してインフラを整え、新しい遊びを実現させている。ハード＝ソフトの一対一の構造が揺らいでいるのは興味深い。

PS2が当分の間、パッケージメディア主流で進むならば、標準でモデムを搭載するDCの通信機能は強力な武器となる。PS2がPS1の敷いたレールの上を走りつづける間、ゆっくりではあるが確実に、DCは新たなレールを敷設し、次の時代へと向かい始めている。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）

1978年生まれの現役大学生。「慣れれば平気」の一言でタイムラグを片づけたくないのは、やっぱり格闘ゲームを愛するがゆえ。テッケンのハンドルネームでWEB日記を公開中です。アクセスはhttp://i.am/tecken/まで。

関連作品

マーブルVSカプコン（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

連続技・ヴァリアブルコンビネーションなど、とにかく派手ずくめ。各種技の爽快感を演出するCGが超美麗で、カプコンの2DCG技術の結集とも言うべきゲームだ。

関連作品

パワーストーン（ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'99年

NAOMI基板対応のソフトとして注目度は高かったがゲームセンターでは今一つ(DC版は10万本)。さりげなくTVアニメにもなっている。

パワーストーン2（ACG）　メーカー：カプコン／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年4月27日

2 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

単発で終わってしまうには惜しいタイピングソフトの完成形

本作は数あるタイピングソフトの中でも高水準の出来である。それだけに広い展開が望まれたが……。

児山計　プレイ時間：約60時間

セガの『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（以下『TOD』）』は、アーケードとDCで生まれたタイピング練習ソフトだ。

PCではすでにこの手のソフトが数多く出ているが、基本的にはどれも出てきた単語を順番通りに入力させるだけだった。ところが『TOD』では順番に敵（単語）を出現させるものの、敵の攻撃順番（単語の時間制限）は必ずしも出現順ではない。たとえば先に出現した敵が攻撃する前に、後方から飛び道具が飛んできて入力順が入れ替わったりするわけだ。そのためクリアするにはキーボードを見ているひまなどなく、常に画面を注視し敵を倒す（＝入力する）順番を把握しなくてはならない。これによってプレイヤーは自然とタッチタイプ（※）をせざるを得なくなる。

このように家庭用ゲームでありながら、タッチタイプの練習にはほかのどのソフトよりも優れているのだ。もちろんゲームとして見ても次から次へとイベントが発生し、また腕が上達すると新たなルートが「発見」できたりとプレイヤーを飽きさせない。



面が進むほどに、複数の敵への対処を求められる。キーボードを見ているようでは全然間に合わない。

このようにゲームの出来は申し分ないのだが、「DC版」として見たときには物足りなさを感じる。DC版には「チュートリアルモード」「ドリルモード」という初心者向けのモードがあるが、これらは延々と同じことを繰り返すだけで、オリジナルモードやアーケードモードの前では魅力に欠ける。入門者向きだからこそ、飽きさせない工夫が必要なはずだ。もっとプレイヤーをひきつける魅力がこれらのモードにほしかった。

また、DCの売りであるネットワークに対応していないのも不満だ。せっかくキーボードを使用したゲームなのに、ネット上でランキングすら行なわない姿勢を見ると、セガ社内でもネット活用の足並みがそろっていないのではと思ってしまう。ゲーム中に出てくる「セガワープロ検定」だって、ネット対応にしてさまざまなイベントを展開すれば、単なるスコア以上の価値が出たはずだ。今後DCがネット展開する上で、キーボードの普及は必須。『TOD』をそういった戦略の一環に組み込むことはDCの今後にとって重要だったのではないだろうか。『TOD』を単なる「ゲーム」で終らせてはいけないと思うのだ。

PROFILE

児山計（こやま・けい）

最近音ゲーに浮気気味のセガ信者ライター。過日マークIII用3Dグラスをぶっ壊してしまい、『ブレードイーグル』を遊べなくなって悲しい今日この頃。ファミコン用でもいいから3Dグラス、早く探さないと……。

関連作品　**北斗の拳 激打 タイピング奥義（ETC）**

メーカー：SSIトリスター／機種：Win95・Mac／価格：¥4,800／発売年度：2000年

タイピングソフト界を変えたソフト。「北斗の拳」をフィーチャーすることによって、苦痛でしかない「タイピング練習」が楽しめる「タイピングゲーム」になった。

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（ETC）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥4,800／発売日：2000年3月30日

※　画面だけを見て、キーボードを見ずに文字を入力すること。文字入力の際の必須テクニックと信じられている。

3 クレイジータクシー

リミッターカットを念頭に置き AC版の面白さを引き出した完全版

柿崎俊道

プレイ時間
AC版：約400クレジット
DC版：約60時間

プレイヤーたちが好んで使用する「リミッターカット」を盛り込んだDC版は、単なる移植に留まらない意欲作だ。

開発者とユーザーの遊びのキャッチボール

AC『クレイジータクシー』は、ほぼ完璧に近い「面白さ」を持って僕らの前に現れた。透明感のある陽光の下、アメリカ西海岸ライクな街を駆け抜ける爽快さ。街を走る他車にわざと近づき、ギリギリですり抜ける緊張。前進のみのドライブゲームに、ブレーキと後退をゲームの主軸に盛り込んだ新しさ。アーケード版をやりこんだプレイヤーは、その醍醐味を黄色いアップル筐体で十分に味わい尽くしたに違いない。では、DC版はどんな意味を持っていたのか。

大きな意味と価値があるのだ。

実はアーケードステージは「クレイジーダッシュ」「クレイジードリフト」を念頭に置いた構成になっている。つまり、ファンの間で流行った「リミッターカット」と呼ばれるバグ技に近い猛ダッシュコマンドの使用を考えた作りにはなっていないのだ。「リミッターカット」は気持ちいい。目に留まらぬスピードで駆け抜け、どこまでも遠くへとジャンプする。『クレイジータクシー』がハイになれるゲームだと評されるのは、この技があるが故である。だが、アーケードステージは狭く、「リミッターカット」を使う場所は限定される。下手な使用は、建物や車にぶつかり、タイムロスへと繋がってしまう。

DC版オリジナルステージを見て欲しい。鉄道、地下鉄などの直線コース、跳ね橋からのジャンプなど、「リミッターカット」を使用するショートカットのなんと多いことか。しかも、コースを頭に叩き込んで走れば、リズミカルにジャンプを繰り返して街上空を飛び回ることもできる。

ここに開発陣とプレイヤーのキャッチボールを見る。プレイヤーがゲームをどう遊び、何を欲するのか。オリジナルステージは開発チームからの解答であると僕は受け止める。ゲーセンでやりこんだプレイヤーの皆さん、存分に駆け回ってくれ、とのメッセージが聞こえてくるようだ。

先に「移植」と書いたが、訂正する。DC版は単なる移植作品ではない。作品の持つ面白さを、AC版からさらに引き出した「完全版」となって、僕らの手元に現れたのである。



オリジナルステージでリミッターカットを使えば、いすゞジェミニのCMみたいな走りが可能になる。

PROFILE
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）
魅惑のドリームライブラリーがとっても楽しみなフリーライター。GWはどこに行くともなく、自宅のメガドラソフトを片っ端から遊んでいました。ところで、HPがあります。http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/7558/

関連作品
ランナバウト2（RCG）
メーカー：クライマックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年11月18日
与えられたミッションの遂行のため、街を縦横無尽に走り抜くカーアクションゲーム。この号が出る頃には、最新作『スーパーランナバウト』がDCで発売されているはず。

クレイジータクシー（RCG）
メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年1月27日

4 サンバDEアミーゴ

飽きが早いという難点をネットを使って克服した一作

本作はネットワークとの連動によってゲームの寿命を延ばし、更にネット接続への興味も促した。

編集部　原田　プレイ時間：8時間

そろそろ消費し尽くされた感のあるアーケードの音ゲー市場に、2本のマラカスと陽気なサンバで乗り込んで来たのが、『サンバDEアミーゴ』だ。

アーケード版は、そのシンプルな操作と目新しさが好評だったが、「飽き」からは逃れられなかった。

これは音ゲー全体が抱えている問題でもあるのだが、よほど楽曲に魅力がない限り、数度のプレイでやる気が出なくなるのが現状である。それを解決する一つの方向性として、ゲームを極めさせるというのがある。アーケード版『DDR』や『ビートマニアⅡDX』などはもっぱらそれで、過激な音楽と挑戦的な難易度でプレイヤーを煽るのだ。

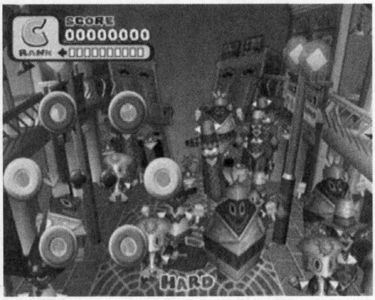
しかし、それをそのまま家庭用に持ち込むわけにはいかない。家庭用には、1コインの緊張感、プレイ技術の見せ付け、見知らぬ誰かとの競争といった概念がない。だからハイレベルなモードを用意したところで、ついていけないと感じたユーザーは中古屋に売り払うだけだ。

そこでDC版『サンバ』の講じた対策が、「ネットでの音楽配信」だ。『ソニック』や『レンタヒーロー』のテーマなどがあり、週ごとに更新されている。これによって、『サンバ』はゲームの寿命を大幅に延ばすことに成功した。

実はこの音楽配信は、音声ファイルを直接ダウンロードするのではなく、元々GD-ROMの中に入っている曲を、出現させるかどうかのフラグをダウンロードしているに過ぎない。だから、予定された曲を配信し尽くしたら終了となってしまう（将来的にはMIDIデータやMP3に対応させることも考えられるが）。

だがそれでも、この音楽配信には大きな意義がある。今までネットに接続したことのないユーザーにも、ネットにつなぐ気にさせるという効果があるからだ。週に一曲ずつダウンロードを続けるうちに、つなぐことが習慣になる。

こういったデータ配信は、音ゲーに限らず他のゲームでも、ステージデータなどで応用できる。本作から、RPGや対戦型とは少し違った、ネットゲームの形が見えてこないだろうか。



マラカスコントローラーの反応は上々。

PROFILE

編集部　原田

音ゲーというと最近は『ドラムマニア2nd Mix』ばかりやっているが、自分には右手と左手と右足でそれぞれ別のリズムを刻むことができないと悟って絶望している編集者。

関連作品
デスクリムゾン2　メラニートの祭壇（ガンSTG）
メーカー：エコール／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年11月25日
クソゲー帝王の続編として有名だが、実はステージデータの配信などをすでに先取りしていたりする。エコールはちょっとだけ偉いかもしれない。

サンバDEアミーゴ（音楽ゲーム）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：2000年4月27日

5 ドリームパスポート3

ネットユーザーを囲い込む先兵 独自のネット文化に期待と不安

格段の進化を遂げた『ドリームパスポート3』。ようやく使えるブラウザとなったが、それゆえに生まれる不安もある。

片山隆　プレイ時間：5時間

DCをインターネット端末に変えるネットの翼、『ドリームパスポート』（DP）の最新バージョン『3』が、5月1日より配布された。『2』からの主な改良点は、チャットやメールなどのコミュニケーション機能と、ゲーム機能の強化。前者は『どこでもチャット』『ch@b talk』『ドリームフライヤー ライト』が主な機能。後者はメガドラとPCエンジンのゲームが楽しめる『ドリームライブラリー』が目玉だ。

『どこでもチャット』は、同じホームページを見ている人同士でチャットが楽しめるというもの。チャットや掲示板がないホームページでも、共通の話題で盛り上がれるので便利だ。『ch@b talk』はPCのICQチャットに近く、ネットを楽しみながら1対1でチャットが楽しめる。ユーザー単位で固有のIDナンバーがふられるため、相手を設定しておけば、ネットワークに接続しているかがすぐにわかり便利だ。『ドリームフライヤー ライト』は、すでに発売されているビジュアルメールソフト「ドリームフライヤー」の機能限定版。P-rabbit形式のメールソフトと互換性があり、パソコンとDC間でのメールのやりとりもサポートしている。

こうしたコミュニケーション機能は、AOLなど特定のプロバイダー内でしか楽しめないチャットやICQエンジンと、位置づけが似ている。インターネット上でユーザーを囲い込み、コミュニティを作ることが目的だ。テレビCMなど企業からユーザーへの一方通行の情報伝達だけではなく、ネットを通してユーザー間でのコミュニケーションを喚起し、新しいビジネスや広告宣伝に結びつけようという意志が感じられる。

そしてゲーマーに対する切り札が、メガドライブとPCエンジンのゲームがダウンロード配信で遊べる「ドリームライブラリ」だ。1泊2日150円という価格はリーズナブルで、体験版を遊んだ限りでは、ダウンロードも一瞬で終わり、非常に快適に楽しめる。名作の図書館として、今後の展開が楽しみだ。

このように、ようやくエンジンがかかってきたDCでのネット環境だが、新サービスの大半がDC内で閉じている点に、一抹の不安を感じる。仮にこのまま進化すれば、WEB上に巨大なDC村が生まれる。ネットの開放性とギャップが生まれはしないか。サービスとサーバー運営が密接に関係していること、またDC独自の魅力と考えれば、仕方がないのかもしれないが…。現状では杞憂にすぎないのかもしれないが、DCのネット文化がWEB上での日本人団体観光ツアーとならないよう、危惧するばかりだ。

PROFILE
片山隆（かたやま・たかし）
関西大学社会学部卒。パソコン&ゲームライター。趣味は山歩き。イサオでは秋にDP4の配布を予定とか。ドリームアイにも対応すると思われる。DCにはゆるやかなネットコミュニティ媒体として健全な発展を遂げて欲しいと願う次第。

関連作品
ランドネットディスク（ETC）
メーカー：ランドネットDD／機種：64DD／発売年：2000年
64DDでネットが楽しめるDP3のN64版。WEB上でタレントスタジオなどの作品を交換可能。どこもネットユーザーの囲い込みに必死。

ドリームパスポート3（ETC）　メーカー：イサオ／機種：ドリームキャスト／価格：無料配布／配布日：2000年5月1日

任天堂は保守安定に「甘んじるだけなのか」

任天堂のゲームに対する安心感は、もはやゲームユーザーの共通認識と言えるだろう。しかし、それだけを守っていればいいのだろうか。

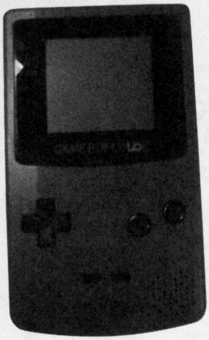
由緒正しきゲームメーカー

今や任天堂は、ゲーム業界のウロボロス(伝説上の巨大な怪物)だ。隠ぺいされているのではないが、巨体のウロコなりしっぽが折々に見えるだけで、誰しも全体像をつかみかねている。『ポケモン金・銀』が発売されれば圧倒的な出荷本数や、ピカチュウがどうの、といった即物的な話は盛り上がる。野球ゲームの定番となった『パワプロ』シリーズの新作がリリースされたなら、ペナントレースの開幕ネタに落としこめば終わり。いわば「年中行事」のサイクルの中で完結していて、新ハードの相次ぐ登場による激動とは切り離された別天地のようだ。安定〝し過ぎ〟は、異常の一種に他ならない。そう、思考のこう着を打ち破るためには、あえてタブーを口にする必要性がある――「N64が、まだ生き残ってるのは何故だ?」と。

N64というハードを一言に集約すれば、「『マリオ』が遊べるゲーム機」だ。マリオの太鼓腹には、任天堂の〝正体〟が詰まっている。初代『マリオブラザーズ』から、実に17年もの「歴史」。高いクォリティを死守する「ブランド」。そして、2Dから3Dへとドラスティックな変身を遂げたにもかかわらず、驚異的に変わらない手触りの「安心感」。一作一作の売れ行きよりも、みっしりと築き上げた信頼を優先し、死守している。目標があるとすれば、それは「未来永劫」だろう。聖火ランナーのように、ともかく『マリオ』の火を消さなければ良い。N64は、王者であり、投資であり、捨石であり、同時にその全てだ。ちょうど江戸時代の将軍の役割を背負わされ、その程度しか期待されていないとも言える。「お家を守れ」、それが至上命令。「お家」とは、『マリオ』や『ゼルダ』といった〝由緒正しき〟ソフトの遺伝子のことだ。まさしく任天堂は、「跡継ぎ」(次世代ハード)よりも「家紋」を重んじるメーカーなのである。

PS2に付きまとう腰の座らなさは、「『マリオ』(的な精神)の不在」による。スクウェア=『FF』は、PS陣営に参入した経緯からして、控えめに言っても「勝ち馬」に乗るプレイヤーであっても、「勝たせる馬」ではない。ソニー子飼いの『クラッシュバンディクー』はキャラクターとして育ちきっておらず、『I.Q』他のタイトルは、アイディアこそ本体だが、いかに優れたアイディアであれ、いずれは消費され尽くすのは、『テトリス』を例に取れば充分だ。違うアイディアを持ち込めば、それは別モノとなる。PS1との互換性ゆえに、莫大な蓄積を受け取ったと思われがちだが、そんなのは「死んだ遺跡」に過ぎない。本当の資





産とは、「魅力ある続編を作れそうなタイトル」であり、イメージである。

また、一方でPS2は、異常なまでの開発の難しさ、(正攻法で作れば)必要な資金の多額さから、PS1の立ち上げ時の「サードパーティ数は力」とばかりの勢いも望めない。前回の成功は、数百個のサイコロを一度に振ったら、6のゾロ目が沢山混じってました、と同レベルの確率論である。今回、ソニーが握っているサイコロの数は少なく、しかも「3」や「4」に目が決まったメーカーが大半だ。ここで話を任天堂に戻すと、それなら「5」か「6」で決め打ち出来る、任天堂の「次期将軍」ドルフィンが、五分の勝負に持ち込めるオッズも、ゼロではないのではないか。もっとも、そのためには過去のブランドイメージを任天堂自身が打ち壊していくという試みも、また必要だが。

運を天に任せるだけの体力

余談、というと失礼だが、64DDはN64の前に敷かれた「安定性」のレールを外れ、「将来性」をひた走ろうとした時点で、失敗は約束されていた。それに、オプションとは「分かりにくい」「難しそう」と最初から負のイメージをお仕着せられている。それが悪いというのでなく、バーチャルボーイと同じく「可愛げ」として、同社のイメージにはプラスに働いている。勝ってばかりなのは、余裕のなさの裏返しでもある。

「守り」の家庭用ゲーム市場とは打って変わって、任天堂が「攻め」に出ている、かに見えるのが携帯ゲーム機の分野だ。携帯電話と現行のゲームボーイ(カラー)をつなぐ「モバイルアダプタGB」。そして新ハードの「ゲームボーイアドバンス」(GBA)は、32ビットRISCチップを積み、標準でインターネットへの接続機能を備えるという。特にGBAには、ゲームの売れ行きが鈍く、青息吐息の流通なりメーカーに、待望する声が強い。

しかし、こうした新展開はむしろ、任天堂の「攻撃的な守りの姿勢」ではなかろうか。ゲームボーイとは、『ポケットモンスター』と『ドラクエ』シリーズ、辛うじて『遊戯王』が挿さっているハードのことであり、「スロットが空のゲームボーイ」は考えにくい。極論するなら、友達がみんな持っているゲームをセットしないと、価値が激減する、コミュニケーション・アイテムに近い。要するに、サードパーティたちは「『ポケモン』をスロットから追い出す」絶望的な戦いを、常に強いられている。「待望」の中味とは、究極の勝利よりも、開発者がプレゼンを通しやすくなる、下請けが発注元から回転資金を受け取るための「目先の利」でしかない——とは少々うがち過ぎにしても、任天堂以外の「勝者」の顔は、2~3社しか思い浮かばない。

解像度が240×160ドットに増えるとはいえ、画面は家庭用のそれよりもきわめて小さく、表現の派手さによる差別化は難しい。この「横並び」の条件のため、携帯ゲームの制作は、センスが生の形で突出し、劣った才能は容赦なく叩き落される、俳句や将棋に似た世界となっている。データ量が少ないから安価だと考える姿勢は、「ソフトを誰が買っているのか」を見ていない、と言える。

手軽なネットゲームインフラの提供と遊びの広がりを期待されているGBAだが、ゲームの質的変換を窺える要素は見えてこない。他の携帯ゲーム機をさらに突き放す以上のビジョンは、今のところないのではないか。GBがブレイクまでに数年を要したように、「突然変異」を待てるだけの余裕ある力を与え、冬眠に就く。任天堂には、「何もしない」だけの体力がある。もっとも、ゲーム市場は待ってくれるかどうかわからないが…。

(多根清史)

1 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

傑作シリーズの名に恥じない デジタルゲームとしての新たな試み

『マリオ』と並ぶ、任天堂の看板タイトル『ゼルダ』。その続編は一見、同じ作りに見えるが中身はまるで新しい。それ故、最初はとまどうかもしれないが、テイストは『ゼルダ』そのものだ。

高橋ピョン太
プレイ時間：約40時間

ファミコンのディスクシステムの登場以来、ほどよく忘れたころに新作がやってくる『ゼルダの伝説』シリーズ。もうこれで何度目の『伝説』になるのだろうか？

今思うと、どーも『ゼルダ』って、たとえば『ドラクエ』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズのようないわゆる大作に比べると、なんとなく地味なような気がするのだ。自分の場合、シリーズすべてをプレイしているゲームって、実はこの『ゼルダ』だけだったりするんです。なのに、『ドラクエ』なんかよりもっと期待感というものの自覚が少ない……。そんなモノが批評するだなんて、なんか『ゼルダ』を一番の楽しみにしている方には申し訳ないんですけど。でも、自分も、自覚はないけど、結果、このゲームが一番楽しみになっているようなので、そこは勘弁してください。

と、まぁ毎度『ゼルダ』が出るたびに、「お、『ゼルダ』か、おいおい、待ってたぞ、お久しぶり〜！」という気分になって買うんですけど、なーんか今回のこの『ムジュラの仮面』は、「えっ、もう『ゼルダ』の新作？　なんか早くない？」なんてね、女子高生みたいに語尾を上げちゃったりなんかしてね。『時のオカリナ』から随分と早かったような気分なんですよねー。でも、ほらそこはやはり『ゼルダ』無自覚大ファンですから、やっぱり気になっちゃうんですよー。

今回の『ムジュラの仮面』、第一印象は、なんか「本当に任天堂が作ったの？」と疑いたくなるような、初心者にやさしくない作り（思っただけです）をしていたんで、ちょっとがっかりしました。もっとも操作系に関しては、まんま『時のオカリナ』を継承しているので、ゲームのシステムとしては、初心者にもバッチリのはずなんですけど、そのゲームの始まり方、ストーリーへの導き方が、なぜか強引というか、これって『ムジュラの仮面』が初めての『ゼルダ』っていう人には、まったく不親切じゃないか？　と思ったわけですよ。つまりその、前回の『時のオカリナ』経験者ならわかってくれると思うんだけど、ほらこの操作系システムって簡単にアクションが起こせるようになっているぶん複雑じゃないですか。場面場面でキーアクションが自動的に変わるし、あるいはZ注目で不思議な場所をチェックしてみたりとか、そういうのって、従来の任天堂ゲームなら、ゲームのストーリー自体がチュートリアルになっていて、操作なんて自然に学べるはずなのに……。それが、今回はいきなりスタルキッドといういたずら坊主に攻撃され、馬と〝時のオカリナ〟を奪われ、でもって自分はデクナッツ族の姿に変えられてしまうことになる。そこからリンクはスタルキッ

ドのあとを追って、つまりその例のキーアクションで、様々な謎を解いていかなければならない状況に陥るわけなんですね。しかけを発見したり、闘ったり、高いところに登ったり、草むらなどからルピー（お金）を集めたり、人に話しかけたり、いきなり従来の『ゼルダの伝説』の世界に放り込まれてしまうしくみなんですよ。

さらに今回、絶対にこれは不親切だー（あくまでも思っただけで実はそうではない）といかりたくなるほどの気持ちが湧いたのが、序盤でのイベントである、ボンバーズとの鬼ごっこ。明日の朝までに、ボンバーズという5人組の子供たちを捕まえないとならないというもの。『ムジュラの仮面』のゲームシステムの根幹と言える3日間の間に、すべてを終わらせないと、世界が破滅するというルールが、実にこのイベントのせいで重たくのしかかってくる。しかもいきなりストーリー本編上に現われるイベントとして、決められた時間内に○○しろ、というい わゆるアクションめいた常套手段って、謎解きのゲームとしては最悪じゃないですか。やることはわかってるんだけれど、そのアクション性の高さから、なかなかできなくてイライラしてくる、で、結局はそのゲームをやめてしまうきっかけとなる……。それがのっけから『ゼルダ』シリーズに出てきちゃうなんて、任天堂さん、どーかしてるぜ、と思っちゃったわけですよ。まぁ、ボンバーズのイベント自体アクション性がそれほど高いわけじゃないんですけどね。そういうイベントをここに入れた、というところが気に入らなかったんですね、最初は。



最初は悩んで、でもクリアできたら、そんな謎が解けた自分がうれしくなる。相変わらず、見事なまでのバランスです。

『ムジュラの仮面』は、決められた3日間のうちに、そういった謎解きのイベントをこなすしくみになっている。ボンバーズのイベントもそのひとつ。で、いくつかのイベントで謎を解いたのちに、〝時のオカリナ〟を取り戻すことができるようになって、で、謎を解いてアイテムを手に入れては、また〝時のオカリナ〟で、3日間の初日に戻って、今度は別のイベントに挑む、というゲームシステムになっている。つまり、その3日間という決まった時の流れを、主人公であるプレイヤーは何度も時を戻ることができるという手段を使い、通常は一度きりの人生、ひとつのパターンしか経験できないことを、何度となく繰り返し、最終的には、その町で生活している人々のすべての行動を把握していくという楽しみ方ができるわけ。

この手法は、実は、プレイステーション用ゲーム『UFO』、あるいはドリームキャスト用ゲーム『ルーマニア#203』でも使われている。最初は、何がなんだかわからないストーリーから、その時間をさかのぼり、別方向から同じ時間軸を眺めることによって、それぞれの現象がつながって、虫食い状態だった流れの展開が、繰り返すことによってすべてを把握できるという喜びになる。これ、はまると癖になります。ゲームバランスがよければ何回でも楽しめるゲームになりますからね。ただ、やはり難しいのが、とっかかりです。『ムジュラの仮面』もそうであるように、ゲーム序盤に壁ができてしまう可能性もあるわけです。

というわけで、今回の『ゼルダの伝説』は、デジタルゲームの新しい試みなのではないでしょうか。ちょっと我慢してやる価値はあります。3D酔いはつらいですが。

PROFILE
高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）
個人的には、今、北米版ドリームキャストが一番熱い感じ。ということで、アメリカでドリームキャストを購入。で、日本未発売のゲームで遊んでます。なんだか、Amigaや、ATARIの時代を思い出します。いい感じ。

関連作品
ゼルダの伝説　時のオカリナ（A・RPG）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥5,800／発売日：'98年11月21日
3Dの遊びにくさをできる限り排除し、3Dならではの仕掛けを満載した、まぎれるない3DアクションRPGの金字塔。任天堂だからこそできた、大作ゲームであろう。

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面（A・RPG）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥5,800（通常版）¥7,800（拡張パック同梱版）／発売日：2000年4月27日（プレイには拡張パックが必要）

2 星のカービィ64／ワリオランド3 不思議なオルゴール

2Dアクションの二つの課題。『カービィ』と『ワリオ』はジレンマを越えられたか

2Dアクションが直面する難題。二つの課題という視角から、二作を比較して、アクションゲームの明日を考える。

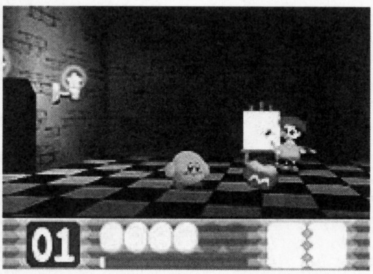
村井良介

プレイ時間
星のカービィ64：15時間
ワリオランド3：20時間

ここで取り上げる『星のカービィ64』は、画面は3D風だがゲーム性は2D。『ワリオランド3』は2DACGである。昨今は3D全盛の時代となり、2DACGはリリース数も減ったし、売り上げも落ちた。3DACGにすっかり取って代わられたような形だ。しかし、3DACGは、2DACGの純粋な発展形なのだろうか。実は3DACGの面白さと2DACGの面白さは、共通部分を持ちながらも、だいぶ違ったものなのではないだろうか。360度自由に動き回れるため、プレイヤーの進行方向を限定しにくい3Dに対して、2DACGは進行方向が一定であるので、敵やアイテムや地形を、綿密に計算して配置することができる。ここに2DACG特有の面白さがあると思う。

ではなぜ、2DACGは過去のジャンルという印象を持たれるようになってしまったのだろうか。その理由の一つは、2DACGというジャンルの閉塞感ではなかろうか。『スーパーマリオ』以来、発展を続けてきたこのジャンルは、ある時点で一つの完成形に達してしまい、なかなかそこから先に進めないでいる。その閉塞感の中で、3DACGが出現したとき、クリエイターもユーザーも、2DACGに見切りをつけ、3Dに飛びついた。『マリオ』も『ソニック』も3Dになった。そして「過去のジャンル」2DACGは、昔を懐かしむユーザーたちのジャンル、マニアのジャンルになっていったのではないだろうか。

すなわち、2DACGは今や二つの課題を抱えている。一つは、閉塞感を打破する新規性の提示。もう一つは、一部マニアや昔からのユーザーだけでなく、広くユーザーを獲得できるジャンルとしての再生である。この視角から『カービィ64』と『ワリオ3』を考えてみたい。



『カービィ64』。明るい雰囲気や絵本的な温かみは、今までのシリーズを受け継いでいる。

この二作は、さすがに『スーパーマリオ』以来、2DACGの伝統がある任天堂のゲームというところだろう。『カービィ64』はコースや仕掛けの作り方などに、手慣れた手堅さがある。『ワリオ3』は、従来の2DACGのパズル的な部分を前面に押し出した作りで、練り込まれたコース設定になっている。どちらも、まずまず面白く遊べる、水準以上のゲームであることは間

星のカービィ64 (ACG)　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：2000年3月24日

違いない。しかし、先の二つの課題という点から見るとどうだろう。
『カービィ64』は、極めて難度が低い。敵の攻撃が激しい局面もないし、カービィはジャンプ中など、空中にいるときにAボタンを連打すると浮き上がれるため、ジャンプに失敗して死ぬということがほとんどない。これは、難度を下げることで間口を広げ、二つ目の課題をクリアしようという試みだと思われる。しかし、第一の課題への解答、すなわち新しい遊びの提案が見られないし、その一方で、従来型の2DACGとして見ても物足りないものとなってしまっている。つまり、ジャンプアクションの伝統を踏襲しながら、ジャンプに失敗しても容易にリカバリーできてしまう。あるいは、このゲームのメインとなるアクションは、敵を吸い込んで、その能力をコピーし、攻撃をする。さらに、コピーした能力をミックスして、様々な攻撃方法を生み出すというものだが、難度が低いために、わざわざ攻撃方法を使い分ける必要がなく、メインアクションを使いこなすという面白さが薄れてしまっているのである。


GBカラー専用で登場した『ワリオランド3』。かなり頭を使うゲームだ。

安易に難度を下げることで間口を広げるのではなく、新しい遊びの提示によって、多くのユーザーを惹きつける工夫こそが必要だったのではないだろうか。

一方、『ワリオ3』は、『カービィ64』とは対照的に難度が高い。このゲームの特徴は、何をしても死なないことであり、敵に当たったときに、ミスになるかわりに発生する「リアクション」をも利用してパズルを解いていく。従来の2DACGのパズル的な部分を突出させた作りは、一つ目の課題への挑戦、すなわち新規性の提示だ。確かに今までのACGに比べ、謎を解く面白さがあった。だが、この作りは同時にユーザーを選ぶことにつながっている。すなわち、第二の課題には答えられていないのだ。このゲーム、「死なない」といっても、結局は、敵に当たるなどのミスをすると、弾き飛ばされたりして、ミスをした箇所の前に戻される場合が多い。これは従来のゲームで「死んだ」ときに少し前に戻されるのと、あまり変わらない。つまり、従来の2DACGのパズル的要素が突出したゲームであり、2DACGに慣れ親しんだユーザーは、その新しい趣向を喜んでくれるかもしれないが、そうでないユーザーには敷居が高いゲームなのではないだろうか。

こうしてみると、2DACGの第一人者任天堂をしても、二つの課題への答えを両立させることは難しいことがわかる。しかし、このジレンマを乗り越えなければ、2Dだけでなく、全てのACGの発展は望めない。なぜなら、この二つの課題は、3DACGにもいずれ訪れる、いやひょっとしたらもう訪れているかもしれない問題なのだから。

昔懐かしいだけの過去のものにならないためには、『スーパーマリオ』の亜流ではいけない。『ワリオ3』はその課題に挑戦した。一方で、『スーパーマリオ』から2DACGを遊んできた、限られたユーザーだけのものであってはならない。『カービィ64』は、それに挑んでいる。双方とも一つの課題には答えを出そうと努力しているし、課題を度外視するなら、それなりに質の高いゲームでもある。しかし、ACGの明日のためには、二つの課題への解答を両立させる野心作の登場を期待したい。

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）
日本史学専攻の現役大学院生。戦国期が専門。推理小説好きで、プロ野球マニア。最近『風来のシレン』をやって、旧世代機にも、まだ僕がやったことのない面白いゲームがあることを再認識。だからまだPS2は買いません。

関連作品
スーパーマリオブラザーズ（ACG）
メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：¥4,900／発売日：'85年9月13日
2DACGの原点となったゲーム。誰もが遊べて、それでいて奥が深かった。『マリオ』の亜流ではなく、しかも、『マリオ』のように広く遊ばれるゲームの登場こそが、新たな道を拓く。

ワリオランド3 不思議なオルゴール（ACG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,800／発売日：2000年3月21日

3 糸井重里のバス釣りNo.1決定版!

ゲームとして完成されているうえ、現実のバスフィッシングを補完

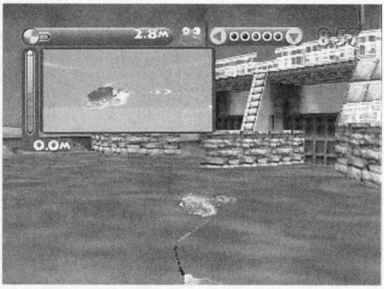
バス釣りの解説書を10冊読むよりも、100倍実践的なバス釣りゲーム、満を持して登場。

矢部直治

プレイ時間：約37時間

個人的な話で恐縮なんだけど、数年前にアラスカの川をカヤックで下った時、体長82センチのドでかい魚をルアーで釣り上げたことがある。竿は折れそうなまでにしなり、すごいイキオイでリールから糸が引き出されていく。十数分後、ようやく力尽きて水面近くに浮かんできた巨大な魚影の衝撃。その日はもう何も手がつかず、放心状態になったもんだ……。そんな経験をしているだけに、たかが釣りゲー（失礼！）のひとつに過ぎない本作で、体長67・2センチ、体重3168グラムの大物バスを釣ったとき、頭がぼーっとするほどの感動を覚えたことには自分でも驚いた。前作SFC版を含む他の釣りゲーでは感激ゼロなのに、どうしてこのN64版『バス釣りNo.1』だけはOKなのか。その秘密は、『操作性がものすごくいい』ことにある。本作には非常に多くのルアーが登場するのだけれど、なんとそのひとつひとつが竿の操作に対して敏感に、しかもリールを巻くスピードにさえも対応してアクションを変化。まさに現実の釣りそのもの、竿とルアーが糸でつながってることを実感させるレスポンスの良さなのである。おかげで大物をバラした（ルアーが外れて魚を逃がした）りしようものなら怒髪天を衝くし、極小サイズや外道（ナマズとか）が釣れればめっちゃガッカリ。そう、いつしかプレイヤーのココロには灼熱の釣り魂が生まれてくるのだ。そして、ゲーム上で大物を平均して釣り上げられるようになった時、プレイヤーはふと思うだろう。「オレ、ホントのバス釣りでもいいトコいくんじゃないか？」。釣りバカ（バカ釣り師？）ひとり誕生の瞬間だ。さあ、釣りへ行こう。湖に向かおう。そして、実際の釣りを思い出しながらゲームを再プレイしてみよう。釣れた理由、釣れなかった原因が、みるみるうちに理解できるから。

どんなによくできた面白いゲーム——例えばゴルフ——だとしても、プレイ後、実際のコースへ出たくなるかといえば、答えは「ノー」だろう。本作の真の魅力は、感情移入できるほどのリアルなゲーム性ではなく、プレイヤーをテレビの前からフィールドへと誘っていることだといえよう。



必然と偶然のせめぎ合い。バランスの妙。

PROFILE

矢部直治（やべ・なおはる）
某小料理屋若旦那兼ライター。板前修行中ということもあって『食わない魚は釣らない』がモットーだったが、このレビューをキッカケにバス釣り参戦を表明。どうやらバスを食うつもりらしい……。

関連作品
糸井重里のバス釣りNo.1（釣りSLG）
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥7,800／発売日：'97年2月21日
天気や温度から魚の潜むポイントを探し、その状況で最も効果的なルアーを選択。ハンティングとしての釣りの魅力を再現した良作。

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!（釣りSLG） メーカー：任天堂／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：2000年3月31日

4 メタルギア ゴーストバベル

ハードの制約を上手く活用したGBならではの良質アクション

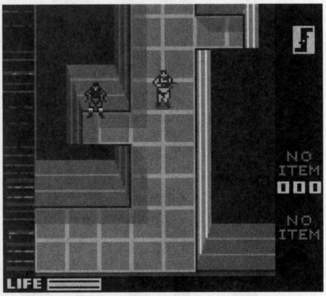
『メタルギア』シリーズ最新作はなんとGB。だがPS版に見劣りしない、様々な意味で侮れない作品だった。

加藤羅刹

プレイ時間：18時間

あの『メタルギア』のゲームボーイ（GB）版が出ると聞いて、「いわゆる映画的演出がハードによって制限される分、ゲーム性に力を入れてくるな」と思った。実際に『メタルギア ゴーストバベル』をプレイしてみると、その予想は当たっていた。いや、予想以上の力の入り具合に思わず溜め息が出た。

『メタルギア ソリッド』の肝である「潜入するスリル」と「高いアクション性」が、8ビットのハード・小さい液晶画面の中に巧みにエミュレートされている。壁に貼り付く、匍匐前進といった細かい動作の表現も見事。遊びにくさを感じる場面がまったくなかった訳ではないが、全般的に快適に遊ぶことが出来た。ゲーム設計の上手さがGBソフトというハンデを帳消しにしていると感じた。仕掛け・謎解きが巧みに配置されており、あたかもアクションパズルのようにテンポよく遊べるのだ。また、ゲーム内容とストーリーの合わせ技でプレイヤーをグイグイと引っ張っていく展開は、さすが『メタルギア』シリーズと唸らされた次第である。



GBらしい企画を丁寧に作り込んだ。

難度は決して低くなく、クリアを目指すには腰を据えてプレイしなければならない。GBソフトでありながら、ちょっとした空き時間や電車内などで気軽にプレイすることは難しい……ということはなかった。本編とは別に面クリア型の「VRトレーニングモード」が用意されており、こちらならば短時間で気軽に楽しむことが可能。なんとも隙のない作りである。

安易なGBソフトが氾濫する中、こうしたユーザー本位の開発姿勢には惜しみない拍手を贈りたい。

話は突然にして変わるが、今、ゲームがあまり売れていない。PS2の超美麗なゲームでさえ売れてないのだから、昔ながらのゲーム性を重視した作品は言わずもがなである。そうした状況を踏まえ、開発費があまりかからないGBで、じっくり作り込んだ作品を出す……というのは賢明な手段の一つと言えるだろう。GBの生みの親である故・横井軍平氏の言葉を借りれば「枯れた技術の水平思考」である。

横井氏の精神を受け継いだ『メタルギア』シリーズ最新作は、GBソフトとはいえ様々な意味で侮れない作品であった。

PROFILE
加藤羅刹（かとう・らせつ）
1969年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。ユーザーではなく株主のためにゲームを作るダメダメダメ会社に「皆殺しのトランペット」を捧げたいゲームバカ一代。

関連作品

メタルギア（ACG）
メーカー：コナミ／機種：MSX2／
価格：¥5,800／発売日：'87年7月13日
記念すべきシリーズ第一作。敵の目を避けて深く静かに潜入するゲーム内容が斬新で、『～ゴーストバベル』の直接の先祖とも言える作品。

メタルギア ゴーストバベル（ACG）
メーカー：コナミ（KCEJ WEST）／機種：ゲームボーイ（カラー専用）／
価格：¥4,500／発売日：2000年4月27日

なぜ打ち出さない「下位互換のメリット」

大作ソフトは未だ控えるものの、ゆるやかに縮小の道を辿るPS1。下位互換の意味をSCEは強くアピールするべきだ。

定番ソフト以外は売れない現状

欧米、特にヨーロッパ市場では未だ絶好調。しかし国内では、すでに定番ソフトと一部の廉価版しかゲームが売れなくなっているハードである。

夏休み最初と最後に『FFⅨ』『DQⅦ』という大作RPGをはさみ、適度に話題作もある。今年一年は安泰……と思いきや、オリジナルソフトの実売数が軒並み4桁、という現象が続いている。一方でSCEの新作ソフトは5月上旬現在でわずか3本（注）。これではサードパーティとしては新規ソフト開発は難しいだろう。

同時期に発売されたセガサターンが、すでにDCへとシフトチェンジしている今、PS1の役割も終わりを迎えている……のかもしれない。

ただし、過去の例で言うなら、SFC発売以降のFC、サターン発売以降のメガドラに、むしろ新機軸のソフトが出た。共にグラフィックでは上位機種に勝負できなくなったため、アイディア勝負に移行した結果と言える。昨今ではアーケードの『ミスタードリラー』が好例だろう。『ポケットモンスター』登場時のGBも、すでに市場が冷え付いており、今のPS1と同じ状況にあった。

であれば、ハードメーカーであるSCEはこうした状況を積極的に活用すべきだ。ロイヤリティのさらなる見直しや、ハードの仕様公開も含めて、PS1のフォーマットでソフト開発がしやすい環境を、積極的に整えるべきだろう。PS1でのソフト開発を「二軍落ち」と捉える開発者がいるなら、ゲーム開発を根本から誤解している。なにしろ今回は優秀なソフトはPS2ユーザーにも遊んでもらえるのだ。過去の例とは事情が異なっている。

PS1とPS2でダブルスタンダードが生まれる、と言われても結構ではないか。すでにPS2ではゲームとDVDでソフト開発時の契約条件や、倫理規定が異なっている。今後アジアや中近東、南米市場の開拓のために、ハードの仕様公開をしない、というのなら、そんな守りの姿勢はSCEにはふさわしくない。まずは国内でおもしろいゲームがどんどん出てくる環境を、SCEは目指すべきだ。

PS1とPS2ソフトが共に5800円なら、ほとんどのユーザーはPS2ソフトを選ぶ。だからといって価格を下げても、売れない物は売れない。だとしたら、直接ビジネスにはならない分野で、新人発掘なり登竜門的な世界を構築するべきではないだろうか。PS1は、下位互換というメリットをもっと積極的に打ち出すべきである。

（編集部）



（注）「ACONCAGUA」（6月1日）「ぼくのなつやすみ」（6月22日）「ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～」（発売日未定）

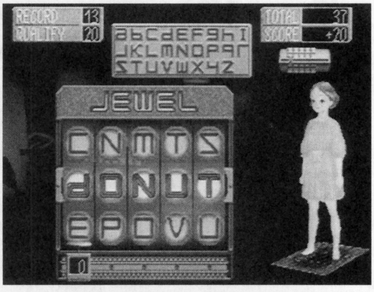
1 アディのおくりもの

物語に埋もれるパズルの楽しみ ロジックとマジックは共存可能か

アルファベットを並び替える難度の高い思考型パズルゲーム。夢の中の街を舞台に物語が展開する、AVG要素が強い異色作。

卯月鮎
プレイ時間：約32時間

この世は言霊で構成されている。たとえば創世記の冒頭「光あれ」という言葉で光が出現したように、形なきものを形になすのは言葉、そしてそこに宿る魂。僕らを支配しているのは結局ロゴスなのだ。ところで言葉、言霊と相性がいいのはファンタジー世界。本作も『アリス』から続く言葉遊びファンタジーの系譜に連なっている。少女アディが迷い込んだのは不思議な街。銀の歯車を盗んだ少年を探すために、「ログロック」というパズルのおもちゃを手に奔走する。ログロックの遊び方は、アルファベットの刻まれたリングを回転させたり入れ替えたりして、英単語のスペルを組み替えて別の単語にするというもの。しかし、名前が変われば本質も変わるというのがこの世界の大前提。道を塞ぐ雌牛（COW）をログロックで猫（CAT）に変えて道を切り拓くなど、パズルの特徴を生かした物語になっている。



これがログロック。単語を並び替えて別の言葉を作る。

パズルのシナリオモードといえば普通はおまけだが、本作は物語が主で絵や演出のセンスが光る。

しかし残念ながら、本編は操作性が悪く、またパズルというジャンルながら、一本道のAVG部分にはあまり考えさせる部分がない。肝心のパズル部分も、連動・回転・鏡文字といったデジタルならではの動きを使って、スペルをつづり変えるルールは斬新だが、問題の完成度や解き味はいまひとつ。思考型パズルの醍醐味はひらめきだ。本作でも問題の文字数が少ないうちはきれいに解ける。しかし、ゲームが進むと文字数が多くなり、正解に至るのに必要な手数も増加する。そうなると、やれることが多すぎて詰めパズルを解くときならではのエレガントな道筋が見えない。本当にいい思考型パズルは、仕掛けは簡単でも心理的盲点を突くものだ。この時、制作者と解答者の間には駆け引きが存在する。しかし本作では問題の作成にシナリオが大いに関わってくるため、良問とは言い難いパズルが多数出てきている。

アイディアと世界観、それは制作者がユーザーに投げかけるもの。発想は優れている。センスもいい。しかしそこから先、実際にアディを動かして解くユーザーがいるという意識が希薄だ。パズル自体の新規性、話との絡め方。相性がよさそうなだけに練り不足が惜しい。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。最近ゲームの仕事が減ってアニメの解説が多い。PS2には頑張って欲しいと思いつつ、心は任天堂回帰。アンビバレンツ。仕事募集中。ご用命はQYS02222@nifty.ne.jpまで。

関連作品
テンビリオン（PZG）
メーカー：任天堂／発売年度：'80年
故横井軍平考案の、こちらはアナログのパズルゲーム。樽状の本体を回しながら、色違いのボールを一列に揃えることが目的。

アディのおくりもの（PZG） メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：2000年2月3日

今度こそギャルゲー総括

『あいたくて…』に流れる痛み

ＰＳ１で生まれＳＳで爆発したギャルゲーというジャンル。ＰＳ２へと移行する前に、もう一度このジャンルを総括してみたい。ギャルゲーに流れる痛みとは。

1 『あいたくて…』は「あ、痛くて…」

橋本和明　プレイ時間：90時間

入学、卒業。その度にえんえん10分近く話す校長は、誰もが印象深いだろう。２度と聞くことはないと思っていたソレを、ゲームの上で再現した本作。恋愛ゲーのコナミが、今までにない新しいギャルゲーのスタイルを、世に投じた作品がこの１本なのだ！　ゲーム部分は、主人公のパラメータを上げ、それに応じて発生するイベントに受け答えをして彼女を作るのが目的と、王道をゆくように見えるが、『ときメモ』へのアテツケかのように、『ときメモ』が敢えて選ばなかったお金やバイト、物語を載せるなどの要素を、斬新なコンセプトの下にたくさん乗せた。ルールこそ似てるが、ばっさりと育成部分は自動化し、デートや会話選択にゲームを特化することで、少女との駆け引きを再現し、丁寧に仕上げている。しかし、このゲームも所詮マニア向けの作品となってしまった。原因は、褐色の肌でも骨折しそうなポーズでもない。絵なんて慣れればたいした問題じゃない。発売のタイミングを逃したことにあるのだ。『あいたくて…』を待ちつづけた発表からの５年間はあまりにも長かっ

2 ボタン一個の告白は批判されるだけか

広田啓介　プレイ時間：26時間

Ｆ1レーサーや伝説の勇者にはなれないが、恋愛なら誰でも現実に出来る。なのに、後ろ向きに開き直った情けない童貞どもの空想は……そうした偏見にさらされて来たジャンルである。

本作も、世間様の白眼視を覆す程の内容ではない。同メーカーから発売された大ヒット作との比較は避ける。４枚のディスク編成、音声データ保存用に15ブロック使用……ゲーム内容の酷似と言い、本作が「遅れて来た試作品」である事は明らかだからだ。欠点は、数限りない。トータルなデザイン・センスは垢抜けないし、イベントの度に何度もディスク交換を強要されるストレスは相当なものだ。だが、そうした些末なシステムへの不満、ゲームの好悪が全て二次元フェティッシュに立脚している事を忘れてはならない。

例えば、私は本作のキャラクターを「可愛いとは思えない」し、「通り一遍のリアクションに落胆」した。合コンで経験する様な期待や失望を二次元キャラクターに感じる倒錯。こうした個人的嗜好への嫌悪感が、前述した「ジャンル全体への偏見」の正体だ。



デートと登下校にシステムを絞りこんだ。

た。すでにギャルゲー全盛の時代は過ぎ、今や混じり無しのピュアなギャルゲーは消えた。ゲームの作りも同様で、オートセーブ以外できないため、すべてが真剣勝負となり、会話1つ1つの緊張感を再現している。しかし好きな女の子以外は無視でき、思いを溜めて告白、付き合うことができるため、後半になると同じことの繰り返し。困難なフラグ立てを行わないと、真EDを見ることもできないので、かなり辛い。にもかかわらず1プレイ約20時間かかるから、プレイタイムが圧倒的に短くなった今のゲーム情勢には向かなかった。しかし、本作はギャルゲーに大切な世界観の表現が秀逸なのだ。学生の時にあった胸の高鳴りを凝縮した仕上がり。ままごとのような目標と、やっても何も為にならない空回り感…知らないことの痛さ。作り物じゃない言葉たち。どっかの受け売りそのままの、メガトン級の甘いセリフをつい言ってしまいがちな生徒達が、このゲームの中にはいる。物語の人物でなく、リアルに息づいた、思い出の中の生徒達なのだ。だから、この世界で「…好きよ…チュっ…ん…んんっ…」なんてエロゲー顔負けの悩殺キッスをされたら、別にストーリーが泣けるわけじゃないのに、気づくと目頭が熱くなってくる。腰を据えて遊べる本作を、是非ギャルゲーに擦れてしまった諸氏に捧げたい。たまにはキャラ萌えじゃなくてもいいだろ？

PROFILE

橋本和明（はしもと・かずあき）

自称「むらギャルゲー」。出たギャルゲーをヤリ倒し、とにかく萌えまくりながら、ゲーム会社も経営してるフリーライター。たまにえろげも作ります。



イラストは少女漫画風でどこか懐かしい。

　さて、本作ではデートのついでに「キス」や「告白」といった選択肢までが表示される。ボタン一個の愛情表現。この安易さが、またしても「キスすら知らないオタクの代償行為」といった嘲りを喚起しそうである。自らの肉体は安全圏に係留したまま快楽中枢刺激スイッチを押すチャンスを窺う。だが、それはゲームにあまねく貫流する属性ではなかったか？

「いや、ギャルゲーだけは例外」「現実逃避」「軟弱」「アニメ絵は気持ち悪い」「リアリティがない」お定まりの反論だ。枯れたような夕陽をバックに不自然な仕草を繰り返す二宮千菜チャンを前に、私は途方にくれる。散歩に出掛けて戻って来ると、千菜チャンは未だ夕陽の中で同じ仕草を繰り返していた。私が「話題コマンド」を選択しない限り、哀れな彼女は永遠に無言のままだろう。

　つまり、そういう事なのだ。本作の会話モードに於ける話題の（辟易する程の）豊富さは、切実なコミュニケーション不全を源泉にしている……せめて、それに気がつかなくてはギャルゲーの存在意義は語れない。ギャルゲーを方便に生身の恋愛を忌避している童貞も情けないが、「二次コンのオナニー」程度の紋切り認識しか持ち得ぬ否定派の妄想力欠如も十分に情けない。かくも個人の主体性を問うジャンルは、他に無い。だが、既に陽は傾いた。我々が対話を始めるのには遅すぎた様だ。

PROFILE

広田恵介（ひろた・けいすけ）

フリーライター。二次ギャルへの愛＝純粋？　ギャルゲー嫌悪＝硬派？　どっちも考え直せ！

あいたくて…your smiles in my heart（恋愛SLG）

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／
発売日：2000年3月16日

3 眠ル繭

遅れてきたスタンダード ユーザーとゲームの二重構造

借り物でない世界。腰の据わったシステム。様々なゲームの仕掛け。遅れてきたファンタジーRPGのスタンダード。

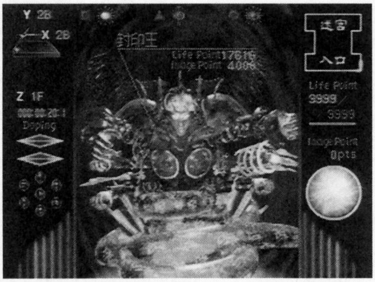
嶋八木 啓

プレイ時間：約50時間

中世ヨーロッパの歴史に立脚した設定、すなわち剣と魔法をキーワードとしたテーブルトークRPGの時代から続く伝統的世界観、この『眠ル繭』はそんな古典的RPGの雰囲気をしっかりと受け継いだ作品。ズバリ中世ヨーロッパに題材を求め、主人公が呪いを断ち切るべく迷宮をさ迷う、というもの。まさにRPGの王道である。

ただ主人公は現代の人間で、実際に迷宮を探索するのは「ドール」と呼ばれる人形。主人公はパートナーの「大精霊」とともに迷宮の中を探索するのだが、実質的にはドールを迷宮の外、結界から操る形になる。つまり、我々プレイヤーがゲーム機を通じて主人公を操作すると、それにしたがってゲーム内の登場人物がドールを操作するという二重構造なのだ。

そう考えると、このゲームの中での現実と夢との関係は、現実世界でのリアルとバーチャルとの関係とパラレルだ。バーチャルとはリセットが効くということ。ラスボス以外の戦闘に敗れると結界に戻されてしまうが、今までの迷宮探索はリセットされるため、何度もやり直しが効くという意味でもある。だから気楽にプレイができるし、失敗を恐れずに大胆な攻撃を仕掛けることもできる。迷宮の探索でも、好き勝手に色々なところを回っていけるし、それに見合った隠しコマンドなども豊富である。しかもドールはチェンジ可能。ドールの種類によってその特性が違うので優れた能力や魔法の種類が変わってくる。展開がバラエティに富んでいる。



実写取り込みを多用した不可思議かつ怪しい世界。

他にも登場人物が戦い方や次のコマンドをガイドしてくれたり、迷宮からの帰りには「JUMP」機能で同じ迷宮を進む手間が省けるなど、初心者向けの機能が充実。これらもコンピュータのヘルプやショートカットに似た発想だ。

架空世界の疑似体験と、すぐに現実にも戻れるというコンピュータ的な特徴が、伝統的なRPGの手法と巧みに融合した作品である。監督は「FOCUS」の表紙で有名なカメラマンの所幸則氏。飾り物ではない独自のファンタジーが息づいている。いわば異業種とのコラボレーションでありPSの理想だ。ソフトが練れて来るとハードが終わる、この矛盾は未来永劫変わらないのだろうか。

PROFILE

嶋八木 啓

本名・山岸啓之。ライター道場出身。職場との兼ね合いでペンネームを使う事になりました。ライターとしては駆け出しで、実質フリーター。文章で食っていけるようになるのが目標。がんばります。

関連作品

FOCUS（写真週刊誌）

メーカー：新潮社／機種：紙媒体／価格：¥250／発売日：毎週火曜日

写真週刊誌の草分け的存在。昨年末から所氏が表紙を担当。他誌に比べてジャーナリズム的な誌面も多い。インターネット版はhttp://www.focus.ne.jp/

眠ル繭（RPG）　メーカー：アスミック・エース　エンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：2000年3月23日

4 遙かなる時空の中で

女性のために用意された箱庭 男性性喪失の異世界体験

『アンジェリーク』に続くネオロマンスシリーズ第2弾。美少年との心の触れ合いはいかにして描かれたのか。

米光一成 プレイ時間：約23時間

俺は男だ。ネオロマンスシリーズ第2弾『遙かなる時空の中で』は女性向けのゲームだ。そこで、アウトオブターゲットの俺が、このゲームをプレイするとどういう感想を持つか？ が以下本論の趣旨となるぜ。

実は同シリーズ第1弾『アンジェリーク』もプレイしたことがある。面白かった。特にデートシーンは、美少年を怒らせないようにドキドキしながらプレイした。

今回の『遙かなる時空の中で』は、陰陽道的設定満載の魑魅魍魎だらけの京の都が舞台。8人の美少年と京を守るために戦闘&冒険。その過程で、美少年たちと心を通わせ合いラブを実らせるという流れがキモとなるところだ。



戦いを通して深まる心の絆。

怨霊との戦闘は、2人の美少年とプレイヤーキャラ（もちろん女の子）の3人で行う。ポイントは、単純な攻撃ではない。『応援』コマンドで俺が応援して美少年の集中力をアップし、絆を深めることだ。そうすることによって美少年と共に術を出す。さらには美少年が俺をかばってダメージを受けてくれたりする。

このゲームに関して、狭義でのゲーム性についてうんぬん言うのはあまり意味がない。

狭義のゲーム性を担う部分は単純（たとえばアイテム入手方法は単なる神経衰弱）だが、このゲームの主たる部分は、美少年と共に戦い、心が通じて嬉しかったり、冷たくされて残念に思ったり、といった部分であり、その心をシミュレートしたラブロマンスの駆け引きを楽しむべきなのだ。

ラブロマンスを支える世界観のオリジナリティをこそ語るべきだろう。

縦書きのメッセージ表示、応援コマンド、戦闘でのかばいあい、香を焚くことによって変わるメッセージウインドなど、世界観を盛り上げる工夫は、しっかりなされている。

「安心しろ、必ず守る 神子が無事なら、それでいい」なんてセリフを言って、俺をかばってダメージを受ける美少年に、じょじょに感情移入し、物語後半に盛りあがるそれぞれのエピソードに（泰明くんのエピソードに涙！）、おお！ と感嘆しながら、『アンジェリーク』同様、男性性喪失の異世界体験を味わうにはもってこいの1本ですわ。

PROFILE
米光一成（よねみつ・かずなり）
ゲーム制作者。個人のWEBは、http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/
会社WEBは、http://www.sting.co.jp/
まだカードヒーローにハマッてたりします。

関連作品
アンジェリーク（SLG）
メーカー：光栄／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'94年9月23日
プレイヤーは女王候補として、ライバルの女の子と惑星開発を競う。手助けしてくれる守護聖と恋の道に生きることも可能。当然すべて相手は美少年。

遙かなる時空の中で（SLG）
メーカー：コーエー／機種：プレイステーション／
価格：¥6,800（通常版）¥8,800（プレミアムBOX版）／発売日：2000年4月6日

soft review special 5

ゲームに何を求めるか X-BOXの「X」を探る

3月8日に衝撃的な発表を行ったX-BOX。来年秋発売予定だが実状はまだ見えない。迷走するゲーム業界でX-BOXは何を求めるのか。

X-BOXは最高のゲーム機という位置づけ

3月8日からサンノゼで開かれたゲーム開発者会議で、マイクロソフトがX-BOXの発表を行ったことはみなさんご存知だろう。しかし、現在のところ、ハードウェアのスペック以上の情報は発表されていない。PC色の濃いものになってしまうのではないか、PCゲームの流れでマニア向けのゲーム機になってしまうのではないか、さらにマイクロソフトはどこまで本気なのかと、さまざまな不安や期待をもっていることだと思う。そこで、X-BOX事業部ビジネス開発部長ジェイムス・スパーン氏に話を伺った。

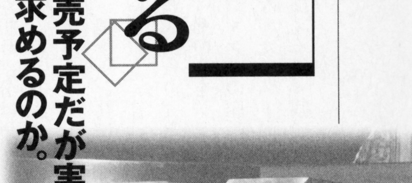
「マイクロソフトは本気ですよ。X-BOX事業部には七百人もの人間を投入しています。また、国、地域ごとに責任者を置いて、どのようなタイトルをラインナップさせるか、広告をどうするかなどの戦略は地域ごとで行っていきます」。一部では、X-BOXは輸入ものののPCゲームばかりのマニア向けマシンになってしまうのではないかという憶測もあったが、その点はマイクロソフトも心得ているようだ。ラインナップとしては、PS2と真っ向から勝負を挑む形になりそうだ。

では、PS2を越える点はどこなのか。

「X-BOXは最高のゲームマシンにします。最高というのは、もちろんグラフィック性能についてもそうですけど、コンテンツに関しても最高のものを集めたい。今はゲーム機がDVD機能だとか、マルチメディア端末だとか、付加価値をウリにしているところもありますけど、X-BOXはまず最高のゲーム機というポジションを明確にしたい」

では、最高のゲームをどうやって集めてくるのだろうか。マイクロソフト自身も過去さまざまなPCゲームを発表しているが、もちろん自社タイトルだけでは成功はおぼつかない。どうしてもサードパーティの参入を促す秘策がなければならない。サードパーティはPS2に対抗できるゲーム機の登場はもちろん歓迎しているが、本音をいえば、対抗馬はX-BOXでなくてもかまわないわけだ。どうやって、サードパーティの目を向けさせるのだろうか。

「具体的なことをひとつあげると、発売前の早い段階でサードパーティに開発ツールを提供します」。読者には釈迦に説法かもしれないが、近年のテレビゲームの開発期間は18ヶ月前後だといわれている。そのため、どのゲーム機の場合でも、ハードと同時発売されるタイトルはマシンの性能を活かし切っていないということが起きる。ここでX-BOXがPCベースである

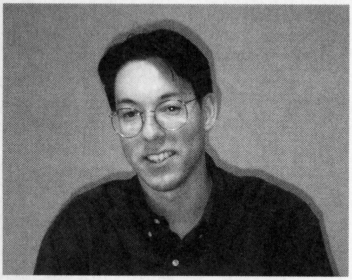


（注）DirectX：Windows上でソフトウェアを開発するための基礎体力となるソフトで、特に映像や音楽などゲーム向けの機能が多い。いわゆるライブラリ。X−Boxの「X」の由来の一つでもある。

ことが効いてくる。マイクロソフトはすでにDirectX（注）などのツール類をPCの世界で磨き上げてきた。その気になれば、今すぐにでもサードパーティにX-BOX開発ツールを提供することができる。つまり、発売日当初からハードの性能を活かしきったタイトルが同時発売できる可能性があるのだ。

サードパーティをどう舵取りするのか

X-BOXの性能・環境という点については、ゲームユーザーとして期待してよさそうだ。しかし、問題はスペックではなく、魅力的なタイトルが並ぶかどうかだ。サードパーティの立場にたってみると、X-BOXは成功するか失敗するか未知数である。まずは手堅いタイトルで様子見をするというのが正直なところだろう。サードパーティとのパートナーシップはどうコントロールしていくのだろうか。



マイクロソフト　X－Box事業部　ビジネス開発部部長　ジェイムス・スパーン氏。

「サードパーティとはパートナーズミーティングを開いていまして、どうやったらいっしょにゲーム業界を盛り上げられるか話し合っているところです。マイクロソフトが取り仕切って決めるというのではなく、みんなで考えましょうよという姿勢です。参入のための敷居もできるだけ低くしたい。敷居が低ければ低いほどX-BOXは成功すると思うんです」

さまざまな意味で敷居が低ければ、サードパーティは参入しやすい。しかし、参入させるためにはうまみがなくてはならない。下世話な話をすれば、どのように利益が還元される仕組みを作っていくかということだ。この点では、マイクロソフトとゲームメーカーの間でさまざまな水面下の動きがあるようだ。しかし、スパーン氏は、

「ノーコメント。まだ発表できる段階にはないんです。今年の秋頃には、パートナーシップの点でもいろいろな発表ができると思う」。

マイクロソフトは本気だ。そして、サードパーティも歓迎ムードだ。ゲーム機の性能、開発環境ともに申し分はない。しかし、成功の鍵はなんといってもラインナップだ。大富豪ビル・ゲイツ氏のお遊びで終わってしまうのか、縮小気味のゲーム市場に対する強力なカンフル剤になるのか、あるいは家庭用ゲーム機の世界を大きく変えるモンスターマシンとなるのか。いずれの可能性もあり、どうなるかはパートナーシップのあり方にかかっているだろう。

そのためには、マイクロソフトが海千山千のゲームメーカーに対して、器や調理道具だけではなく、X-BOXを通した新しいエンタテインメント像を提示していかなければならない。振り返ればそれがあったのがソニーで、なかったのが松下だった。X-BOXの行く末は、今年の秋までに決まるといっても過言ではない。

スペック比較表

	X－BOX	PS2
CPU	PentiumⅢベースのカスタムチップ	エモーション・エンジン
アーキテクチャ	X86	MIPSアーキテクチャの専用チップ
動作周波数	600MHz	294.912MHz
メインメモリ	64MB	32MB
メインメモリの最大データ転送速度	6.4GB／秒	3.2GB／秒
グラフィックLSI	X-Chip	グラフィック・シンセサイザー
動作周波数	300MHz	147.457MHz
フレームバッファ	メインメモリと共用	4MBのDRAMを内蔵
描画性能	3億ポリゴン／秒	6600万ポリゴン／秒
ピクセル塗りつぶし性能	48億画素／秒	24億画素／秒
DVD－ROM	あり	あり
ハードディスク	あり（8GB）	なし
メモリカード	あり	あり
入出力インターフェース	ゲーム・コントローラー・ポート（4本）、USB1.1と電気的に互換のポート、Ethernet、独自仕様のAVポート	ゲーム・コントローラー・ポート（2本）、USB、IEEE1394、PCMCIA

＊測定条件や半導体の種類などが異なるのであくまで参考比較

牧野武文（まきの・たけふみ）：フリーライター。著書に『横井軍平ゲーム缶』（アスペクト刊）など。

1 シムピープル

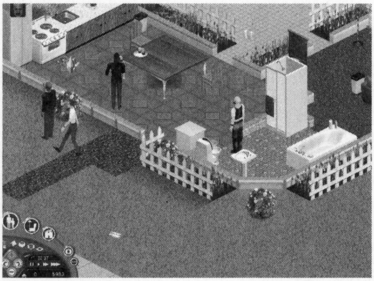
自由度は高いが達成感は乏しいゲームというよりツールだが…

シム・シリーズ最新作はご近所づきあいSLG。エンディングという約束の地はないが、溢れるくらいの自由さがある。

片山隆　プレイ時間：15時間

欧米人は本当に箱庭好きだ。『シムピープル』を遊んで、改めてそう感じた。

同作品は『シムシティ』でお馴染みのシム・シリーズ最新作。プレイヤーは町の一角に家を借り（建てても可）、自分の分身と友達、家族を住まわせる。彼らシムは様々な性格付けによって、ある程度自律して行動し、ご近所づきあいや交際、結婚と様々な人間関係を築いていくので、こちらは神の視点から、時々軌道修正したり、人生に介入するという仕組み。シムの欲求に答えて家具を揃えたり、部屋を建て増ししたりもする。もちろん収入が増えて幸せな家庭を築くことに越したことはないが、それがゲームの目的ではない。そもそも、このゲームには決められたゴールはないからだ。人生ゲームというよりも、蟻の巣穴を観察している雰囲気に近い。物語ではなく、箱庭世界を記述するルールがすべてなのだ。



デジタル世界のドールハウス。彼らの人生はプレイヤー次第。

こうした「結果ではなく過程を楽しもう」的なゲームは、日本人にはなじみが薄い。ドローソフトを使って自由に絵を描いて下さい、採点はしません、でも絵を描くって楽しいよね、と言われているようなもの。自由度はあっても達成感には乏しく、人によってはゲームというよりツールだと批判するかもしれない。

しかし、そもそも日本と欧米ではゲームの出目が違うのだ。彼らには長く盤上遊技の伝統があり、ドールハウスの歴史がある。世界で最も優れたボードゲームを大量に排出している国はドイツだし、アメリカはボードSLG、TRGPの最輸出国。世界を記述するルールを定めることが、彼らにとってのゲームデザインなのだろう。

一方でコミック大国、小説大国の日本では、世界よりも良くできた物語が求められる。ゲームデザインとは、いかにユーザーを飽きさせずに、バランス良くラストまで誘うか。同じ人間関係を構築するゲームを作っても、かたや『ときめきメモリアル』になり、かたや『シムピープル』になる。

どちらが良いというわけではなく、違ったゲームの思想があるというだけだ。ただ、違いを認識し相互の良さを取り入れることがゲームの進化に繋がる。雰囲気だけで敬遠するのは止めた方が良い。

PROFILE

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。関西大学社会学部卒業。人間関係をベクトルで示すゲームができないかと夢想。赤は好き、青は嫌いと色分けし、感情の強さを太さで示す。そして線をプチプチ切っていく。ストレス解消になるかも。

関連作品　**ときめきメモリアル**（恋愛SLG）

メーカー：コナミ／機種：PCエンジン／発売日：'94年5月27日／価格：¥8,800

卒業というゴールに向かってヒロインを含む様々な人間関係を築いていく。物語という縛りがあるからこそ生まれるゲームデザイン、そして感動。

シムピープル（SLG）　メーカー：ＥＡスクウェア／機種：Win95&98／価格：￥8,800／発売日：2000年3月16日

1 ゴルゴ13

すぐに終わってしまうゲーム性をキャラクター性でうまく内包させた秀作

企画段階でゲーム性とキャラクターのどちらが先に立っていたか分からないほど見事に両者が融合している良作。

横谷明　約40クレジット

有名マンガ「ゴルゴ13」を原作としたキャラクターゲーム。内容は、同マンガをモチーフにしていることからも分かる通り、狙撃タイプのガンシューティングゲームで、「狙って撃つ」ことを主眼に置いている。ステージクリアシステムで各ステージ毎に、「絞首刑の縄を狙う」「飛行機に乗っている人物を離陸中に狙撃する」「女性が履いているヒールを狙撃する」などの依頼をクリアしていくのだが、大半のステージにおいて使用できる弾丸は1発。1度しか撃つチャンスがなく、それを外してしまうとミスとなってしまう。2ステージ連続でミスするとたった2発撃っただけでゲームオーバーになることもあるという非常に厳しいものなのだ。

このようにシビアなゲームでは不慣れな人が寄りつかず、インカムを稼ぐべき業務用ゲームとして成り立たない可能性もあるのだが、この厳しさに説得力と必要性を持たせて、ゲームとして昇華させているのが「ゴルゴ13」というキャラクターなのである。原作の「ゴルゴ13」は、ほとんどの仕事を1発の弾丸で片づける。ここが同作のゲーム性とマッチしてプレイヤーにとって厳しいはずの条件が、「ゴルゴ13」になりきるための演出として効果を発揮しているわけだ。キャラクター性とゲーム性がお互いを上手く活かしあっている、見事なキャラクターゲームと言える。

また、一発勝負という緊迫感はアーケードゲーム向きでもある。更にお金を投入しなければならないというプレッシャーが、プレイヤーに弾丸1発の重みをより味わわせてくれるのだ。この感覚は、購入してしまえばいくらでもコンティニューできるコンシューマゲームでは体験できないものだろう。

ゲームシステムはタイミングに合わせてボタンを押すと物語が分岐する、というデジコミの亜流だともいえる。それを見事にゲームとして昇華させたのが、実際のスコープを用いた本格的なライフル型インターフェースであり、アーケードという場の特性であり、「ゴルゴ13」という素材である。新機軸のゲームを生み出すためには、技術プラスαが必要であることを改めて物語っている。



本物と同じスコープがさらに「ゴルゴ13」を味わわせてくれる。

PROFILE

横谷明（よこや・あきら）

1970年生まれ。ついに30才。三十路。いまだゲーセン通いはやめられません。でも歳だから、落ち着いた店がいいです。お子さまの多いところはちょっと…。話かわって、『オラタンVer.5.66』、どうなんでしょうねぇ。

関連作品

サイレントスコープ（ガンSTG）
メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年：'99年

『ゴルゴ13』に先だってアーケードに登場した狙撃ガンシューティング。それまでのガンシューティングの流れを汲みながら狙撃という題材を扱って新境地を開拓した意欲作。

ゴルゴ13（ガンSTG）　メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年：2000年

2 サイヴァリア

今風のシステムだが遅すぎた秀作 新規性を生かす要素とは何か

本作は「カスリのゲーム」と「特攻のゲーム」という表裏を持つSTGである。しかし、現状ではその裏の面がうまく伝えきれていない…

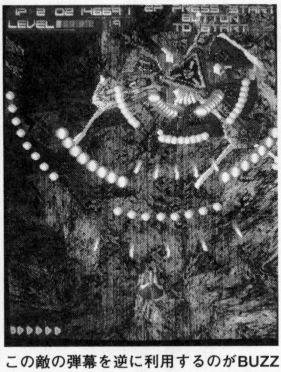
円山忍　プレイ時間：約70クレジット

裏表を持つBUZZシステム

　今までのサクセスにあった野暮ったいイメージ（失礼）をまるっきり払拭した、PS調半透明主体のビジュアルは、路線は違うもののアイレム『R-TYPE』ばりのイメージチェンジを彷彿とさせる。そしてゲーム性の要である「BUZZシステム」は、今風弾幕STGのエッセンスを取り入れつつ、いつ死ぬか解らない緊張感と、営業面におけるインカム効率のUPを促進させる好アイデアである…と、簡単に『サイヴァリア』を解説すればこんなものである…が、この『サイヴァリア』には「裏」がある。

　このゲームの要である「BUZZシステム」とは、敵の弾を自機にカスらせることにより点数（コンボ数）と経験値を取得し、自機をレベルUPさせていくシステムである。だがこれは表向き。レベルUP時の過剰なまでのエフェクト…自機が無敵でもないと死亡するような…の意味に気付くと、ゲーム性は一変する。そう、レベルUP後の演出が続いている長い時間、無敵になるのだ。しかもその間にBUZZが可能で、それにより連続してレベルUPすることも可能なのだ。つまりこのゲームの真の姿は、「レベルUP後の無敵状態で敵弾に特攻し、連続レベルUPを狙う」というものであり、カスリはそのきっかけに過ぎないのである。そう、「カスリのゲーム」ではなく「特攻のゲーム」というのが、このゲームの裏の姿…真の姿である。

　そしてこのコンセプトを理解し、その感性にマッチすればたちまちドハマリするゲームである。だが、真の姿を知らない、または気付かない場合はどうだろう？　遊べない訳ではない、十分「普通の」STGとしても遊べる。だが、面構成、ザコトリガー等「そのリズム」で調整されているこのゲームを「本流でないリズム」で遊ぼうとすると…残念ながら他の「良く出来た、洗練された、普通の」STGと比べて淡白に感じ、違和感を感じてしまう可能性が高い。



この敵の弾幕を逆に利用するのがBUZZシステム。

アーケードゲームで「真の姿」を伝える難しさ

　実際、今現在『サイヴァリア』は、流行っているところは2台置

いても盛況だが、ダメなロケーションではとことんダメ、という状況である。つまり、あるプレイヤーが真の姿を発見してプレイすることにより、後で見ているプレイヤーにそれが伝わり…という「プレイヤー間の連鎖」が生まれた場合でのみ真価を発揮する、ということである。しかし逆に言えば、この方法以外でこのゲームを理解させる方法に乏しい。

ここで「ゲームシステムは良く出来ていたが、そのシステムを伝えきれていなかった惜しいゲーム」と片付けるのは簡単なことだ。何故そうなってしまったのか…それを理解するには、現在のアーケードゲームのシステム伝達の方法論を知る必要がある。



レベルアップのエフェクトがかかっている時は、怖れずに弾に突っ込んでみよう。

アーケードゲームにおいて、プレイヤー側にシステムを理解させる方法としてはおよそ3つの主流がある。

1・チュートリアルの充実
2・サブテキストの充実
3・プレイヤー層の分離

1は最も基本の手法。ゲーム中でシステムを理解させることが理想であり、それが自然とプレイ中に習得出来るのであれば最良である。しかし、全てのゲームにそれを求めるのは難しく、ゲームによっては全体のテンポを崩す場合があったりする。

2は格闘ゲームで主流の方法。膨大なインストカード、雑誌での展開、店舗で配布されるガイドブック等の情報をばら撒くことにより理解を促す。

3は最近のSTGで多く用いられる手法。つまり理解させるというより、何も知らず適当に遊んでも、そこそこ遊べる様にしておくのである。

『サイヴァリア』の取った手法は3である。しかし3の手法は、扱い方を間違えると大変なことになる。基本的にこの手法は「点数を稼ぐ／稼がない」というラインでプレイヤーを分離するゲームが多いのだが、これがゲームシステムの部分に接触すると、何かしらの弊害をどちらかの側のゲーム性に与えてしまうからだ。例えば、同時期に発売された『グレート魔法大作戦』が良い例だ。このゲームはアイテム廻り（出現条件等）で稼ぐ面白さを知らずにプレイすると、「溜めレスポンスの悪いボンバー型STGだ」と、他の良く出来たSTGに見劣りしてしまう。3の手法は、なまじ普通に遊べてしまうことにより、プレイヤーが真の姿に気付かないという逆効果にもなってしまうのだ。

『サイヴァリア』、いや同時期に出たこの2つのSTGには、更に不運が待ちうける。これら「勘違い」を防ぐ為にある程度有効な手法2の要の一つであった専門誌「ゲーメスト」が廃刊してしまったことだ。現在、新たな専門誌「アルカディア」が創刊されたが、その間の空白の時間を有効に活用出来なかったのは、この時期に発売されたゲームには痛かろう。

そして…「4つ目の手法」というのが過去にはあった。先に出てきた「プレイヤー間の連鎖」である。複雑なゲームシステムの理解や攻略で一番役に立ったのは、「他人のプレイを見ること」であったのは、当時現役プレイヤーだった人間には容易に理解出来るであろう。そういう意味で『サイヴァリア』は、「今風のシステムでありながら、遅すぎたゲーム」であったのかも知れない。非常に良く出来たゲームだけに残念だ、と片付けてしまうのもこれまた簡単なのだが…。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

とりあえず会社の先輩が一人ハマりました。布教バンザイ（笑）。プレイヤー側からはこういう地道な行為でしかアーケードを守れないのが口惜しい所。逆に言えば「つべこべ言わずにとっととやれ！」な訳です。OK？

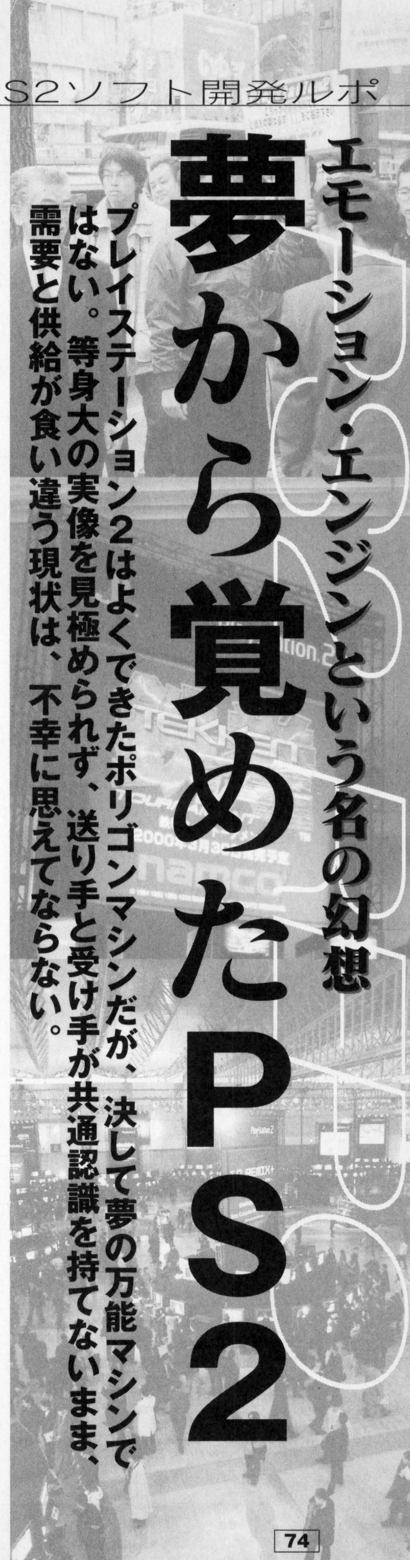
関連作品

グレート魔法大作戦（STG）

メーカー：カプコン（開発：エイティング／ライジング）／機種：アーケード／発売年：2000年

ライジングのSTG『魔法大作戦』シリーズ最新作。溜め撃ちによる属性変化やアイテムの要素などを盛り込んだが、それがなかなか伝わらないというのは本文にある通り。

サイヴァリア（STG）　メーカー：タイトー（開発：サクセス）／機種：アーケード／発売年：2000年



エモーション・エンジンという名の幻想

夢から覚めたPS2

プレイステーション2はよくできたポリゴンマシンだが、決して夢の万能マシンではない。等身大の実像を見極められず、送り手と受け手が共通認識を持てないまま、需要と供給が食い違う現状は、不幸に思えてならない。

結構いい、では実は良くない

4月の中旬、東京は駒沢にある小じゃれたカフェレストランで食事をしていたところ、隣に座っていた若いカップルの男子のほうが、滔々と、もとい、かなり爆発的な勢いでPS2について語り始めた。

「すげえんだよPS2、買ったんだけどさ、『マトリックス』2回も見ちゃったよ。ゲームもできるしさあ！」

年のころは二十歳そこそこ、本来ゲームに興味を持つ種類の人間には見えなかったが、この男の子はSCEの戦略に見事にはまっていた。……いや、いささかはまりすぎ、である。

私は一年前にTSUTAYA全店でのみ発売されたガイド本「DVDバイブル」の編集に携わったことがある。この本は当時最も安価だった東芝のDVDプレイヤーSD-2110（オープン価格、売価3万9800円）の発売を契機に企画されたもので、DVDのシェアを伸ばしてお金を儲けて幸せになろう！　という欲目が制作動機の大半であったことはいうまでもない。ところが続刊の話もなく、DVDはLDのようにマニア専用品としての運命を歩みつづけた。もはやDVD業界単独ではこの規格を普及させる可能性が薄くなっていたところに、振って沸いたようなPS2のバブルである。PS2とSD-2110の持つ推進力の差は実に大きかった。PS2の商品力をあらためて思い知らされる。

このPS2の商品力がどこから来ているのかといえば、もちろん将来への期待だろう。ファミコンの次のスーパーファミコンなど16ビット機、そのまた次の32ビット機の発売時を思い返せばわかるように、ゲームユーザーは新しいマシンに過剰な期待を抱き、発売日を待ちこがれた。過剰な期待がなければ誰も発売日にゲーム機を買いはしないし、実際のところグラフィックスとサウンドは段違いに向上していったから、おおむねその期待が裏切られることはなかった。遊べるソフトが出てきてから購入する買い控え派はそもそも過剰な期待を抱かないし、たとえ期待が裏切られたとしても、満を持して投入される『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などの大作がその欠落を埋め合わせてくれた。

娯楽の少ない時代はそのペースでもよかっただろう。競争相手が少ないのだから、ゲームユーザーはひたすらおもしろいゲームが出るまで待ってくれた。しかし携帯電話とインターネットに時間とお小遣いをとられたうえに、極限まで趣味が多様化しているいま、そんなにのんびりしていていいものなのだろうか？

答えは否である。ゲーム市場の枠を超え、コンピュータエンタテインメントの拡大を標榜し、次の世紀の主役に躍り出ようとする企業の顔となる新しい商品だからこそ、お披露目に際しては細心の注意を払ったはずだ。発売の前後にリージョンコード問題などいくつかの不備があったにせよ、初期需要を満たすだけの製造数・出荷数を確保し、混乱を最小限に留めた点は評価できる。しかしソフトはそうではなかった。

よく描き込んだグラフィックスをリアルタイムに動かせるという意味でいうならドリームキャストで『ソウルキャリバー』という高い品質が提示されてしまっていたし、センスやアイデアの面でいえば尖ったゲームは巷に溢れているわけだから、少なくともそれらを上回る品質を示さなければ、PS2を出した意味がない。ましてやゲームソフトには、エレクトロニクスやエンタテインメントの分野で競合する商品が山とある。のだが、実際には負けてしまっていたと私は思う。遊んでみればけっこういいじゃない、という感想が雑誌に書かれてしまうようでは勝ちとはいえないだろう。「けっこういい」などとは、弱者に対する評価でしかない。

そして期待したほどではなかったPS2のゲームソフトに対するがっくりを埋め合わせるべく、ユーザーが食指を動かした商品が『マトリックス』だったわけだ。PS2ハードにとってはこのうえない援軍であり、かつPS2のゲームソフトにとってはライバルだった『マトリックス』は、誰がどう見ても3月商戦の主役だった。

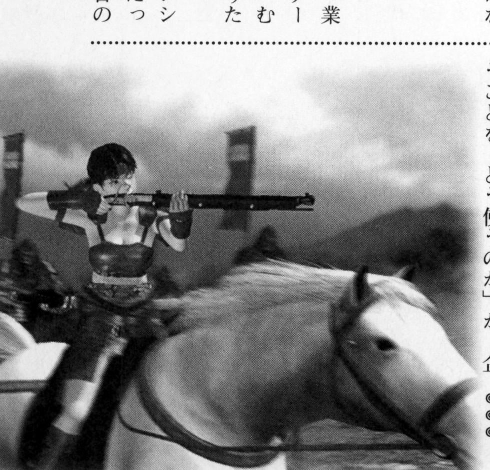
既存のゲーム機にだって、そこそこいいゲームはたくさんある。そのなかから『ポケットモンスター金・銀』『バイオハザード　コード：ベロニカ』などの秀作が勝ち上がってくるわけだから、発進直後のPS2のゲームソフトが太刀打ちできないのは、ある意味当たり前（3月24日に発売されたニンテンドウ64ソフト『星のカービィ64』は初回出荷で約52万本を売り上げた）。そして小学生のあいだではいまだに「ポケモン」「遊戯王」のカードゲームが流行っている。下位互換のあるPS2では「高速」「補間」というふたつの機能がPS1のソフトをサポート（ほぼPS1のCPUそのままのI／Oプロセッサを積んでいるが、キャッシュはPS1より増えており、このへんが効いているようだ）するので、PS1の限界に達した『ベイグラントストーリー』のグラフィックスもかなりご機嫌に「補間」されてしまう。夏休みの始まりと終わりには『ファイナルファンタジーⅨ』『ドラゴンクエストⅦ』の両大作がそれぞれ控えているいま、「PS2の敵はPS1」と言えなくもない。

半年間で作られた同時発売ソフト

顧客の立場を無視するなら、業界の事情をよく知る身としてゲーム制作者に同情を禁じ得ない。むしろ愚痴のひとつも聴いてやりたくなる。

なにせ開発ツールがライセンシーに届いたのが昨年の9月、たったの半年で2000年3月4日の発売日―もしくはぎりぎり期末の3月30日―に発売できるように作ろうというのだから、相当に無茶である。いきなり潜在性能を存分に引き出したゲームソフトを作れといってもそれは酷な話で、私が制作者の上司だったら完成させたこと自体を褒めるだろう。

そう、ただ作ればいいというものではない。次なる業界標準を作らなければならないのだから、初期ラインナップに名を連ねるソフトハウスの責任は重い。『決戦』の統括ディレクターを務めたコーエーの小堤啓史は「表現できてしまうことを、どう使うのか」が、企



画のポイントであったと語った。その昔ハイビジョンが登場したころ「毛穴までくっきり見えすぎ」と言われたのと同じで、技術の進歩は必ずしもいいことばかりではない。背中を押し出されるようにして作らなければならないのは、かなりの重圧ではないか。

　前世代機の変化はわかりやすかった。2Dから3Dへ。ムービーの挿入、などなど。しかしPS1からPS2への変化はどうだろう。ポリゴンマシン、という基本的な特性はなんら変わっていないのではないだろうか。グラフィックスがすごくなった？　PS1に比べれば「美麗」と呼べるのかもしれないが、ニンテンドウ64やドリームキャストに比べて「大幅増」とは言えない。数値上はともかく、実感値としては大差ないだろう。むしろクローズアップされているのはホームサーバとしての部分だ。ここに妙なねじれがある。SCEは「PS2はコンピュータエンタテインメント（＝ゲーム？）機です」というスタンスは崩さず、ゲームとDVDビデオに絞ったパッケージビジネスのためのマシンとしてPS2を離陸させたが、ではマシン後部に付いている、いまはまだなにに使うのかわからないIEEE1394やらUSBやらといった「穴」の数々はなんのためにあるのか。ソニー本体が先走ってアナウンスしている情報家電戦略のためではないのか。セガというよりはCSK及び大川功会長の従属物となりつつあるドリームキャストをいっぽうの鏡とすると、なんだかな〜、もうゲームの時代ではないのかな〜、という気にもなってくる。無形のノンパッケージビジネスが当たり前になると、ゲームの容量は逆に縮小するのではないか？　iモード用のコンテンツを競って作るようになるのでは？　PS2ですんごいゲームを作るぞぉ、そんなもの本当に作れるのか、なんて呑気な議論はするだけ無駄なのではないか？

ゲームの作り方を変えられるのか

　自分で答えを言ってしまうと、ほんとうに無駄だと思う。そもそも「エモーション・エンジンで従来にない物理シミュレーションを実現、驚異のリアルタイムCGで未体験ゾーンのすごいゲームを」という思い込みが生じてしまったことが不幸だった。PS1の発表会のときも恐竜が吠えて出席者を威圧していたような記憶があるが、「PLAYSTATION MEETING 1999」での次世代プレイステーションの発表も脅かしが過ぎていたかもしれない。あまりにすごいデモ映像に「あんなの作れねえよ〜」と衝撃を受けた業界関係者が多数いたというが、なにも衝撃を受ける必要はなかったのだ。技術力不足？　たしかにへたなものを作ったのではアラが見えてしまうけれども、ゆくゆくは充実していくであろうミドルウエアをあてにしてもよかったのだし、人員や制作費のやりくりも、ゲームの作り方次第。超大作を作るつもりでないのなら、心配するにはあたらない。『ファンタビジョン』のコアスタッフは三名（ピーク時には当然増えた）、制作費は『サルゲッチュ』よりも低かったのだから。

　SCEの「MAXでこのくらいのことができますから、みなさん手を抜かないように気張ってくださいね」という精神論的なハッパを真に受けるのではなく、勝負の土俵がまったく別次元の元栓ビジネスに移行しようとしていることこそを強く意識すべきだった。

　ページが厚くなっていくいっぽうの攻略本と、化粧が厚くなっていくいっぽうのゲームソフトはイコールだ。インターネットが発達し、ゲームソフトの発売日から掲





示板で活発な攻略情報の交換がなされる現在、攻略本は無用の長物、生きた化石になろうとしている。紙媒体によって躍進してきたファミ通は、自ら紙を否定するようにドットコム戦線に名乗りを上げた。つまりコンテンツ以前にインフラやシステムをどうにかしなくてはならない、という意志の顕れである。昨年カプコンはネットワークカンパニーに生まれ変わることを明言し、対外的にも熱心なIR活動を行って順調に株価を上げてきた。いままでのようにスペクタクル溢れる大作を作ろうとすれば、既に制作費の高騰著しかった重厚長大なゲーム作りのシステムが、さらに肥大化していってしまう。なにを作るのか、それには物量的にどのくらいコストがかかるのかという発想ではなく、新しくものを作るにあたって、どのような制作法がありうるのか、そこを探っていくべきなのだ。

もっとも、それを考えるだけの時間と余裕がソフトハウス所属のクリエイターに与えられているかどうかは疑問だ。既にブランドイメージの定着しているコーエーの場合、戦略シミュレーションの看板を捨てることは得策ではない。PS2への参戦にあたり、最初にお披露目される大作として得意技のシミュレーションゲームを持ってきた策は、判断としては悪くない。安全策をとったということだ。

しかし新しいゲーム機のデビューにあたり、まったくリスクを犯さずに済むはずがない。前出の小堤の発言は、結果としてミュージカル的な表現に反映されることになった。これは一種のリスクチャレンジである。

ミュージカルというと語弊があるかもしれない。挿入されるリアルタイム描画のデモ、たとえば「踊る明石全登隊」などの演出や、総計105分にも及ぶムービーなど「魅せる史劇」であることを意識したゲーム作りを、小堤は試みた。元来は「どう戦略を練り、勝つか」というロジカルな思考の部分に重きを置いていた作り方を止め、エモーショナルに楽しむ観客の存在を意識した作り方へ転換する。PS2への過剰な期待に沿った方法論は、需要に沿った供給をしたという意味では正しい。百人以上のスタッフを動員し、半年で大作を完成させるという命題をクリアしたコーエーには、どのくらいノウハウが蓄積されたのだろうか。『三國志』『信長の野望』の続編ではなくオリジナルの新作で勝負する気概を見せたクリエイターの意地が今後にどう繋がってくるかが、コーエーがのしていけるかどうかの鍵を握っている。

余裕と不安の交錯するフロムの挑戦

PS1からゲーム業界に参入したフロム・ソフトウェアは、常に手堅く遊べる作品を供給しつづけている。『キングスフィールド』や『アーマード・コア』などのマニアックな箱庭ゲームでブレイク、そこで獲得した熱心なユーザーに支えられ、PS2への参入にあたっても余裕の構えだった。もともと技術力には定評がある。『キングスフィールド』以来鍛えられ続けたエンジンを駆使して3Dでなにをすればいいかは、よくわかっているのだ。そしてフロムは半年から一年の制作期間でゲームを仕上げてしまうことでも有名だ。

「要はやる気の問題。夜の11時になっても皆がばりばり働いていたら、帰るに帰れないでしょう」と『エターナルリング』のプロデューサーである金子章典が証言するとおりの激烈な勤務態度は、はなっからゲーム業界の慣習へのアンチテーゼだった。思えばPS1の発売直後には遊べるRPGがなく、試しに手に取った『キングスフィールド』で、3DアクションRPGの味をしめたものだった。PS2においてもフロムはきっち

りと『エターナルリング』を間に合わせてきた。それだけでなく、4月28日には『エヴァーグレイス』をも連発。約80人のゲーム制作者が構成する5つのラインの賜物である。フロムが五年前と変わったことといえば、ビジネス用のアプリケーション開発を止めてゲーム制作に特化したこと、PS2タイトルを連発できるほどに人が増えたこと、そしてマルチプラットフォーム戦略をとるようになったことだろう。混迷の時代に個性のある会社は強い。どこのプラットフォームから出してもフロムのゲームはそれとわかる。

しかし当のフロムは危機感を隠さない。『エヴァーグレイス』のプロデューサー竹内将典は「生き残れるのはいままでになかったもの。それはゲームではないのかもしれない。いままでにあったタイプのゲームが売れなくなる」と言う。『エヴァーグレイス』にみられる控えめな挑戦は「着せ替え」だ。経験値によるレベルアップを排除し、装備のコーディネートにより強化を図るというシステムはマイナーチェンジといえばマイナーチェンジ。とはいえ、広告などに漂うおふざけノリ（ハラジュク。って全然原宿じゃないぞ。カタカナだからいいのか）も含め、風穴を空けようという意気込みは伝わってくる。

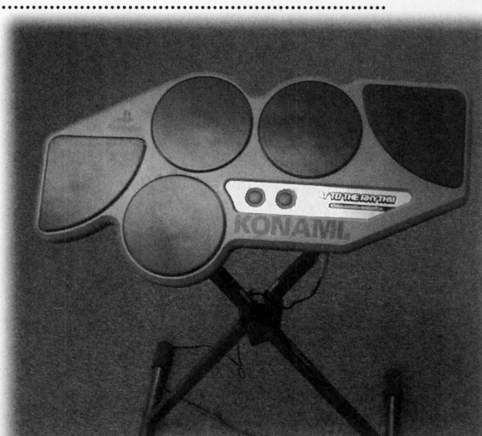
SCEはデコゲー KCEJは音ゲー

既にPS1で「任天堂スタンダードだけがおもしろさの基準ではない」と宣言し、ゲームデザインに風穴を空けたSCEが放つPS2第一弾ソフトは、打ち上げ花火を連鎖させていくパズルゲーム『ファンタビジョン』。『I.Q』や『XI』を作った前科から同様の路線を狙ったかのようにも思えるが、当のスタッフは「作りたいものを作っただけ」と、実にさっぱりしたものだ。ディレクターの兼高克志が起案し、社内公募を通過した企画に賛同したデザイナーの栗原滋とプログラマーの福井利夫の三人で制作を開始したというから、フットワークは相当軽い。花火のパーティクルなどにPS2のスペックを活かす配慮があり、そこそこの新奇性も有している。三面以降、いきなり宇宙に飛び出すあたりがかつてのデータイースト作品を思わせる、コアの部分はあくまでも歯ごたえのあるゲーム。

3月のラインナップのなかでは、もっともPS2らしさが感じられた。「ライトユーザーとコアユーザーのバリアフリーを目指している」そうだが、表面の華やかさと、あくまで60フレームにこだわった操作感覚の絡みを思えば、なるほどと思う。

いっぽうで『ドラムマニア』の移植を担当したコナミコンピュータエンタテインメントジャパンウエスト（KCEJ　WEST）のディレクターである吉富賢介は、『ファンタビジョン』のチームと比べてしまうといささか気の毒に思える。ほんとうはオリジナルを作りたいのではないのかと。

ビデオゲームとエレメカの中間的な性格を持つコナミの音ゲーのなかにあって、ドラムセットに座るという欲望を満たせる『ドラムマニア』のライトユーザーに対する訴求力は高く、ひときわ目立つ。PS2の初期ラインナップに名を連ねたのも納得の範囲だし、ゲームそのものも悪くはないと思うが「PS1・PS2」というリニアな進化軸上にあるゲームではなく—つまり、どのハードに移植したとしても大きな差異はないという意味で—まして移植とあっては、オリジナルに比べてクリエイターがモチベーションを維持するのは難しいのではないか？　しかし、聞けば吉富は『3DO版ポリスノーツ』『PS1版スナッチャー』『サターン版ポリスノーツ』の移植を手がけてきたという。どの作品も



移植と言えどリ・アレンジの要素は多く、完成度も高かった。

思い起こせばKCEJは大阪で「小島組」を名乗っていた時代から新しいハードをテストする（PC-9821とか！）部隊でもあった。ならばPS2の発進に際して『ドラムマニア』を手がけたことも理解できなくはない。

もし私がビデオゲームに憧れてKCEJに入社したクリエイターだったらPS2でなにを作りたいと思うだろうか。グラフィックスが大幅に進化した『メタルギアソリッド』だろうか。それを望むユーザーは日本に数十万人、欧米に数百万人という単位で存在し市場を形成しているのだから、これは莫迦にはできない。しかし世間の需要はその一方向を向いているわけではない。『ドラムマニア』を望むユーザーだって少なくないはずである。エレクトロニックドラムのフットペダル（スイッチの付いたもの）を使えば瞬く間にドラムセットになる専用コントローラの設計は素晴らしいと思う。バーチャルボーイの再来(!)を思わせる。

日常の隙間か 非日常の創造か

PS2の開発環境がどんな状態にあるか、つらつら語ってみよう。別にパニックを起こすほどのことではない。一台200万円也の開発ツールは、PS2基板とAT互換機を足して一体成型化したもの。これまでPS1基板をAT互換機に差して使っていたのと同様だ。OSはLinux。VU1によってNURBSモデルをポリゴンに変換させることができる。VRAMはたったの4Mバイト。いくら転送レートが高いとはいっても、所詮4Mバイトだ。PS2のメインメモリが32Mバイトなのであれば16Mバイトは欲しい、エモーション・エンジンとグラフィック・シンセサイザーという、メインの石ふたつに金を使いすぎだ、との声もクリエイターのあいだから上がっている。

いや、PS2を批判しようというのではない。いかにゲーム機のためにLSIを一から作ってしまったすごいマシンだとは言っても、限界はあるということなのだ。PS1の処理能力が300倍に上がったところで、最終的にポリゴンで描画するゲーム機であるという、根本の設計思想はPS1となんら変わらない。「PSのヴァージョン2です」だからPS2という名前なんですと、SCEは何度もアナウンスしていたはずだ。

そのSCEもソフトハウスもジャーナリストもユーザーも、よくPS2の実態がわからないままに騒ぎすぎた。あくまでもPS2は「すごくなったPS1」であり、それ以上でも以下でもない。駄目なゲームをぴかぴかに磨いて傑作にしてくれる魔法の箱ではないのである。だから、グラフィックスの向上、向上したグラフィックスから生まれるゲーム性をむやみにあてにするのは考えものだ。映画やCMなど、世間には質の高いCGが溢れている。PS2の登場によって、ゲームのCGは一人前になり、それらと肩を並べた。CGのメリットはその程度に考えておかねばならない。

つまるところ、おもしろいゲーム（コンピュータエンタテインメントでもなんでもよいのだが）を作るには発想とそれをまとめる企画が必要であり、そのための特効薬は何処にも存在しない。PS1でいいゲームを作れないのなら、PS2でいいゲームを作れる確率はやはり低いままだろう。『鉄拳タッグトーナメント』のようなオープニングムービーを作らなければ！　と血眼になる必要がどこにあるのか。PS1よりも多くの人が血眼で遊んでいるゲーム機がゲームボーイであることを忘れてはいけない。『メタルギアソリッド』にこだわらず、『ドラムマニア』的な遊びの提案ができるかどうかが、生き残るうえでの分かれ道になってくるはずだ。その際、クリエイターは自分が作ろうとしているゲームが「ハレ」のものなのか「ケ」のものなのかを意識してほしい。日常のすき間で遊ばせるサイズのちいさいゲームなのか、日常生活を停めてでも強制的に時間を使わせるお祭りのようなおきいサイズのゲームなのか。中途半端がいちばんよくないのだから。

後藤 勝（ごとう・まさる）：文筆家。FC東京のSOCIO（No.03404）及びファンクラブフレームス会員（No.0121004876）。このゲーム批評が出ているころ、エンターブレインからカプコンの本を出している……かもしれない。刷り部数が少なく、店頭で見つけることは困難でしょう。現在のフェイヴァリットゲーム：『ムジュラの仮面』。チンクル～　チンクル～　クルリンパッ！

ハード偏重の現状に思うこと

続編指向のラインアップにエモーションエンジンが泣いている。ハード偏重の現状をSCEは自らの手で変えていかなければならない。

3月4日発売の意味はあったのか

全国を席巻したPS2発売という一大イベント。しかし、祭の後につきものの高揚感はなく、空虚さと倦怠感がゲーム業界を覆っている。

今回PS2初期ラインアップが出そろった時点で、各ハードの現状総括と主要ゲーム批評を行ったが、はからずもPS2が既存ゲームを継承し発展させているのに対して、N64、DCは、各々方向性は異なるものの、ゲームの新しい提案を模索し、あがいているように見えた。

ちょうどSSが過去のアーケード遺産を受け継ぎ、N64が原点回帰を目指したのに対して、PS1が新しいゲーム像を模索したのと、逆の格好だ。

もちろんSCEも続編主体のPS2ラインアップを歓迎してはいない。『ファンタビジョン』開発チームは、ラインアップを見て『ファンタビジョン』のような変わったゲームを作ったのが、自分たちだけだったことに、逆に驚いた」という。社内的にも、PS2ならではの遊びを創造することが、求められている。

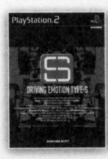
ただ、ラインアップが保守安定に偏った原因ははっきりしている。PS1を踏襲し3月4日とマーケティング主体で本体の発売日を決めたにも係わらず、開発ツールの配布が遅れ、サードパーティがゲーム開発に時間をかけられなかったからだ。ミドルウェア・メーカーの足並みが揃わなかったことも誤算だった。

一方でSCEのプロモーションと一般マスコミの煽りに、まず一般ユーザーが乗せられ、本体への期待は否が応でも高まった。ソニー本社のイメージと、折からのITバブルも、PS2のイメージアップに貢献した。その結果、開発者は少ない期間と乏しいノウハウを誰もがわかりやすいグラフィック部分に集中投下し、続編に磨きをかけざるを得なかった。

そして発売日前後に起きた過去に例を見ない一大イベント。誰もがPS2に殺到し、本体を入手したことで飢餓感を癒し、安全パイのタイトルだけを遊んで、一通り満足している。PS2のゲームは、なるほど綺麗だけど、まぁこんなものか、という感じで。2本目を買う心の余裕は、残念ながらない。

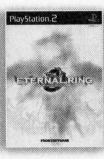
ここで改めて問うが、PS2の発売日を3月4日に設定する意味は本当にあったのか。'99年度の売り上げ確保とDCへの過剰反応以外には、ないのではないか。発売日をもう半年遅らせて、ソフトを練り込んでから発売しても、良かったのではないか。5月以降ぱったりと空いたラインアップを、どう感じているのか。一般層にゲームはこんなものだ、と思われているとしたら、そちらの方が問題ではないのか。

エンタテインメントはビジネスを前提としたアートだ。ゲームとして幾ら面白くても、売れなければ次回作はない。その場を提供し環境を整え自らが指針を示すのがハードメーカーの役割だ。その責務をSCEは残念ながら、まだ半分程度しか果たせていない。





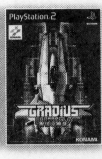
















PS2からPS3へ 今日の糧をどう凌ぐ

SCEにとって今回不幸だったのは、本体の発表から準備期間、発売が、ソニー本社の体制改革と平行して進み、PS2立ち上げにかかる労力が分散したことだ。ゲームなり、コンピュータエンタテインメントが、次の時代の遊びの下準備に奔走された1年だったように見える。

前号でPS1は流通を変え、宣伝を変え、その結果ゲームを変えたと分析をした（モノの本によると、マーケティング理論には、それに価格が加わるらしい）。この4項目が他機種より勝っていたために、PS1は市場を掌握できた、というわけだ。では、今後この4項目はどう移行するのか。

そこでキーワードになるのは、ネットワークだと言われている。広域帯ネットワークの常時接続が可能になれば、確かにゲーム・コンテンツは既存流通だけでなく、ネットワークでも配信販売できる。その結果、PSドットコムのサーバーに個々のユーザーのゲーム購入履歴を蓄積しデータベース化して、TVCMや店頭販促に加えて個々のユーザーの嗜好に適した宣伝を、ネットで行うことができる。

そうなれば、週刊マンガを購入するように、基本のゲームシステムだけを購入して、マップやゲームシナリオなどを個別に販売できる。CDなりDVDに固定されたゲームが、ネット上でバラバラに販売できるわけだ。ゲーム本体は常にサーバー側にあり、ユーザーは好みに応じて適時ダウンロードして楽しむ、というバーチャル・アーケード的な遊びもできる。ゲームの金額も安く設定することが可能だ。

かつてゲーム媒体がカートリッジからCD-ROMに変わった時、ゲーム性も含めた一大変革が起きた。これが今度は、ゲーム媒体がモノからネットに置き換わった時、再び大きな変化が訪れる。それがSCEの考える「デジタル・ネットワーク・エンタテインメント」だと思われる。

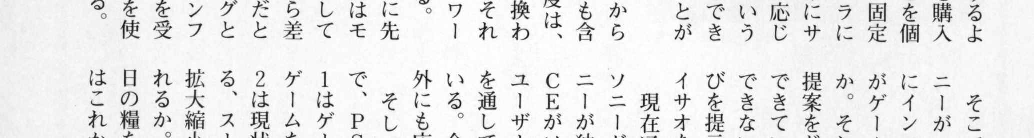
そして、これをDCを用いて他社に先駆け実現を目指すのがセガで、当面はモバイルという別の手法でアプローチしているのが任天堂で、最後発の位置から差し馬を狙っているのがマイクロソフトだと言える。そこで大切なのがタイミングと手法だ。アナログモデムだけではインフラとして役不足。ケーブルTVなどを受け皿に用いた、広域帯ネットワークを使った常時接続のインフラが前提となる。

そこで問題になるのが、SCEなりソニーがハードメーカーとして、どのようにインフラ整備を行い、サードパーティがゲームを作りやすい環境を整えられるか。そしてネット接続を前提とした生活提案をどう行えるかだ。それが偶然にもできているのがiモードであり、それができないとPS2なりPS3は新しい遊びを提示できない（茨の道を進むセガとイサオを見よ）。

現在通信業界で進むインフラ整備と、ソニーがどう連携を取るか。それもとソニーが独自で通信会社まで作るのか。SCEがソニーの完全子会社となり、PSユーザーがゲームに払うお金は、SCEを通してソニー本社の収益にも繋がっている。今後はゲームの主戦場がゲームの外にも広がっていく。

そしてゲームが新しい段階に進むまで、PS2はどう現状を凌ぐのか。PS1はゲームを変えた。まだ見ぬPS3もゲームを変える可能性がある。だがPS2は現状ではもっと高速でポリゴンの出る、スーパーなPS1にすぎない。回転拡大縮小機能以上の夢をPS2は与えられるか。明日の夢を実現させるために今日の糧をいかに得るか。本当のスタートはこれからだ。

（編集部　小野）



街みか2000

PS2 覇者の誤算

PentiumⅢが世界一速く店頭に並ぶ驚異の街、アキバ。どっかにエモーション・エンジンもバラ売りされてないかしら…。

衛星軌道上から有名人の追っかけをする史上最強のパパラッチ番組『街みかワイド！』。それじゃあ早速視聴者の皆様から寄せられたFAXを紹介するね。まずは大田区羽田の出交昭二郎さんから。「PS2が大ヒットしてウハウハの愚鱈木社長は、今何をしているんでしょうか」。それじゃあサテライト・ホリ1号のレンズを青山方面に向けてみよう。ズームアップ！

と、いうわけで格闘2本、ドライブ2本、RPG2本、SLG2本、音ゲー2本、麻雀2本、そしてパズル2本と見事に七対子が完成してニッコリの小野愚鱈木（39歳、独身、でもドラがなくて点数は低い）さん。そろそろラインアップ麻雀にも飽きてきたので、任天堂ドルフィンのDVD－ROMに松下製ではなくPS2用の物を載っけてくれるように、お願いすることにしました。もとはといえばSFCの外付けCD－ROMアダプタから始まったPS構想。ずいぶんと遠回りしましたが、ようやく初志貫徹のチャンスが。そう、我らが小野愚鱈木さんは、何を隠そう任天堂ゲームのファン（好きなゲームは『カエルのために鐘は鳴る』）だったのです。

さっそく電車で青山から浅草橋に向かいましょう。ところが小野愚多良木さん、秋葉原で降りてしまいました。フラフラとジャンクの匂いに誘われて、新型のテレビアンテナを買い求める、心はいつもエンジニアの小野愚鱈木さん（39歳、独身、『これでPS2はテレビも録画できるようになる！』『父さん…酸素欠乏症にかかって…』）です。ずんずん歩いていくうちに、神田の任天堂東京支社までやってきました。玄関で記念写真を撮ってすっかりご満悦。隣の開発部隊が入っているビルから、女性が2名こっちを見て内緒話をしているのを見て、ちょっとビビリ……いや嬉しくなって、思わずピースなんかしてしまいました。

でもって肝心のドルフィンにPS2のDVD－ROMを使ってもらう件はというと、「ブブ漬け食って帰りなはれ」と言われたとか言われなかったとか、でもお土産に京都名物「おたべ」を貰ったとか貰わなかったとか。初夏の楽しい昼下がりの出来事でした。愚鱈木社長もお茶目ですね。

それじゃあまた来週！

（続かない）



PS1のパッドもバルクが千円で売られてました。



やった、ついに任天堂オブ神田（5秒前に命名）までやってきました。



ニッコリ笑って記念撮影。その後ダッシュで帰宅したのは言うまでもありません（実話）。

☆スゴイ！ スタッフがどんどん辞めていく。まるで伊良部、ヒルマン、小宮山と立て続けにいなくなったロッテみたい……。（岩手県 本城勝志）

★「CESA大賞をぶっとばせ！」……むしろ相打ち。（埼玉県 耳だれエンジェル）

KEI YOSHIMIZU

「永瀬麗子」で一世を風靡した気鋭のCGデザイナー、由水桂氏に聞く。



Q1. 今回はPS2のイメージと、「永瀬麗子」を代表とする由水さんが描かれる女の子のイメージを重ね合わせてイラストをお願いしたのですが、このイラストのコンセプトは何でしょうか。また、女の子のプロフィールなどありましたら、併せて教えて下さい。

A1. ホンネとタテマエってありますよね。例えば業界やマスコミが大騒ぎしたりしていても、実際のユーザーはあくびが出ちゃってたりとか。今回のイラストはそんなイメージを表現しています。絵的な面では、化粧品の広告のような、きちんとした、清潔なイメージなのに、やっていることは、はしたない大あくび。といった対比を狙いました。このキャラクターは霧島あさひという名前が付いています。特にプロフィールは設定していませんが、多分ゲーム好き。お気に入りは『天誅』と『どこいつ』。

Q2. 由水さんが描かれる女の子は、どれも「同性からちょっとだけ嫌われる」艶っぽさがあると思うのですが、そうした作品作りの原点になっているものは何ですか？

A2. 単に良く出来たキャラクターというだけではなく、何か心に引っかかるものが必要だと思うんです。それはキャラクターによって様々だと思いますが、女性のキャラクターの場合「艶っぽさ」は一つのポイントだと思います。

Q3. 由水さんがイラストを描く際に使用されているPCのスペック、またソフトは何でしょうか？

A3. WindowsNT4.0 ベースのマシンを数台使用します。現在メインはPentiumⅢ 700MHzデュアル、384MBメモリーのPCです。ソフトウェアは LightWave 3D及びPhotoshopを主に使用しています。

Q4. 由水さんが影響を受けられた作家、アーティスト、また現在注目されている方がいらっしゃれば、教えて下さい。

A4. 漫画やアニメーションに興味を持ったきっかけは宮崎駿さんや大友克洋さんの作品だったと思います。絵的な部分では江口寿さんや貞本義行さんの影響を受けているのかもしれません。映像的には、押井守さん、クリストファー・ドイルなど多数。現在注目しているのは、森本晃司さん、クリス・カニンガム、等です。

Q5. 現在凝っていらっしゃること、趣味などがあれば教えて下さい。

A5. 現在引越しを画策しています。インターネットなんかで部屋探しに凝っているといえば、凝っていますね。趣味はSFとかギターとかバイクとか…普通ですね。

Q6. 映画やテレビなど、ゲーム以外の作品で最近面白いと思われたものがあれば教えて下さい。

A6. ちょっと前ですが、ビョークのPVには、あっといわされました。最近はゼロックスのCFなど、幾つかのCFも気になってます。

Q7. 今、一番してみたい仕事があれば教えてください。

A7. オリジナルの映像制作。ある程度尺のあるものに挑戦したいです。

Q8. ＰＳ２は購入されましたか？　また一緒に購入されたソフトがあれば教えて下さい。

A8. まだ購入しておりません。時間の余裕が出来て、ソフトの出揃う頃に購入を考えています。

Q9. 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A9. 私は今年からゲーム制作の現場から離れましたが、これからもゲームの仕事にはいろんな形で関わっていこうと思っています。また、一ゲームファンとして、ゲーム文化の進化／深化を願っていますので、ゲーム批評読者ならびにスタッフの方々にはこれからも頑張っていって欲しいと思います。

PROFILE

由水桂（よしみず・けい）：1973年東京都出身。'95年ナムコ入社。『ワールドスタジアムＥＸ』『RAGE RACER』『風のクロノア -door to phantomile』『ACE COMBAT2』『R4-RIDGE RACER TYPE 4-』『ACE COMBAT3 electrosphere』などのムービーディレクション、制作、キャラクターデザイン、コンセプトデザインなどを担当。永瀬麗子を生み出したデザイナーとして有名。2000年、CGデザイナーとして独立。著書『LightWave 3D スーパーテクニック』（ソフトバンクパブリッシング刊）。http://home.att.ne.jp/red/yosimizu/

クリエイターの原体験 第17回



結局、わたしの根本はロックなんです。

株式会社KCE東京
制作4部 **メタルユーキ**

サウンド担当として数多くのゲームを制作。今や『ときめき2』『DDR』（家庭用）のプロデューサーでもあるメタルユーキ氏に、ゲーム制作におけるポリシーを聞く。

—まず最初にメタルユーキさんのご出身とお名前の由来をお聞きしたいのですが。

ユーキ：出身は蝦夷（北海道）です。高校の先輩には中島みゆきさんがいて、卒業したあと吉田美和さんが入学しています。蝦夷で有名人を輩出する高校ってのは珍しいんですよ。田舎に帰ると吉田美和御殿が建っていたりします（笑）。

名前の由来は古い話なんですが、ある時いじめられっ子だというユーザーさんから「嫌な思いをして家に帰って、テレビゲームのBGMを聞いて勇気づけられた」という手紙を頂いたことがあったんです。当時、ゲームクリエイターは本名をスタッフテロップに出せなかった暗黒の時代でしたが、何か名前をつけなければいけなくなった時、「ユーザーさんが私のサウンドで勇気づけられたんだったらユウキという名前にしようか。じゃあ強そうなユウキ、鋼鉄のユウキってどうだろう」と。もともとバンドでヘヴィーメタルやってたこともあって「メタルユーキ」にしたんです。

—メタルユーキさんが音楽に一番最初に反応した体験を教えて下さい。

ユーキ：子供の頃に聞いた音楽はほんとクラシックとかテレビ・ラジオから流れてくる歌謡曲でした。小学校高学年くらいになって自我が出てきた頃に、ラジオのヒットチャートでエマーソン・レイク＆パーマーとかシカゴが流れてきて、「なんてかっこいい音楽がこの世にあるんだ！」と興奮しまして。地元のレコード屋さんに通い詰めてシカゴのベストアルバムを手にとって、「いつか買ってやるぜ！」と一生懸命お小遣いを貯めて買った思い出があります。中学生になると同級生にも矢沢永吉さんのキャロルとか好きな連中がぽつぽつ出てきて「じゃあオレはギターやる」「ベースやる」ってロックバンドができた。高校に入ると、小さな町ですから口コミでいくつかのバンドが集って、地元の公民館みたいなところを一日借りてライブをやるようになりました。いろんなバンドを掛け持ちしてたんで、パートはギターやドラ

ム、ボーカルとオールラウンドでやってましたね。

——高校卒業後、上京して大学に入られるわけですね。やはりバンド中心の生活だったんですか？

ユーキ：バンド活動は続けてましたけど、大学の軽音サークルには所属しませんでした。一匹狼的にプロ目指してるバンドや、よその大学でメンバー足りないところに潜り込んだりして。それで屋根裏や新宿ＪＡＭ、渋谷ラママといったライブハウスに出演するのを目標に練習していました。「こんど屋根裏でできたんだよー、次回も出演できるように頑張ろうね」って感じで。

　高校時代はハードロック一辺倒で、ディープ・パープルとかレッド・ツェッペリンを聴いていれば満足でしたね。大学に入った頃はＡＯＲ的なサウンドが出てきて、高中正義さんのようなフュージョンとか、ＴＯＴＯみたいなカッコよさげなバンドが台頭してきて。ヘヴィーメタルと言われるジューダス・プリーストやアイアン・メイデンなんかも聴くようになりました。

　新宿に「ツバキハウス」っていうディスコティックがあって、そこで土曜か日曜の晩に、ヘヴィーメタル・ディだかハードロック・ディというイベントがあったんです。毎週でかけていって、革ジャンに鋲のついたリストバンドという〝いかにも〟な格好で、バンド仲間と朝まで飲み明かしたり、という日々を送ってました。結局、わたしの根本のところは、そういうロックなんです。

——メタルユーキさんがバンド活動していた時期には、ちょうど八〇年代インディーズシーンの盛り上がりがありましたね。

ユーキ：当時「エクスプロージョン」というインディーズ音楽事務所が高田馬場（現在は神楽坂）にありまして、早稲田の連中とバンド練習するときは必ずそこのスタジオ使っていました。その事務所の社長さんが主催するイベントに出演する時は、当時のインディーズの方々との交流もありましたね。仲のいいバンドで、オフの時いつもゲーセンに行ったり、喫茶店で夜な夜な話をしてた仲間の中には、ＺＥＬＤＡでドラムやってたアコちゃん（小澤亜子）や、元De-Laxの宙也（現Loopusのボーカル）なんかもいました。

——大学時代までコアなロック青年だったメタルユーキさんが、ゲーム業界を選ばれたのは何故ですか？

ユーキ：大学四年になると音楽に人生賭けるかどっかの会社に入って就職するかという転機がくる。大学という執行猶予中に音楽で何処まで行けるかと頑張って、でも「やっぱ就職しなきゃあかんのかな」と思ってはみたけど、下調べなんかしてないわけですよ。それで「まぁいいや。面白そうな会社を受けてみよう」と。たくさんの資料の中から面白いか否かだけで選別していったんです。

　ちょうどその頃、ゲーム業界が大学の新卒を募集するようになっていて、バンドの練習行く合間にゲーセン通っていた身としては、面白いかもしれないと。電気工学科だったこともあって「音楽の部分も、ゲームはエンターテイメントだからある。どっちも活かせるかもしれない」と思って。今の学生みたいに「僕はどうしてもゲーム業界に入りたいんだ」というんじゃなくて、「ああ、こういう業界もあるんだね」という程度の気持でした。会社の側からみれば、はじめて学生を募集して知名度とか認知度がないから、来た人間は捕まえなきゃいけなかったみたいで、面談いったら「じゃあいまから内定通知書くから、明日くらいに届くから他の会社受けないでね」って（笑）。

——その会社に七年ほど在籍された後、コナミに移られた訳ですね。



『ときメモ2』もEVSシステムだけでなく、街の音をどのように表現するかといった氏らしさのこだわりが見られる。

ユーキ：前の会社ではアーケードゲームを中心にゲーム音楽をやっていたんですが、保守的な社風が自分に合わなくって、ちょっと嫌気がさしていたんです。その頃、コナミが神戸から東京に進出して拠点を構えたということがあって、この転機に「いっちょ人生一発賭けに出よう」と。

——コナミに入社して、最初に手がけられたお仕事というのは？

ユーキ：『サンダークロス2』のBGM、効果音、サウンドプログラムですね。話は戻りますが、私が業界に入った当時というのは、人材がそんなに豊富に集まるわけじゃないですから、全部やらされるんですよ。「音屋」っていう時代ですね。ドット絵師と音屋とプログラマがいて、ゲームができるという（笑）。私は絵は苦手なんで他の人に書いてもらってましたけど、先輩についてメインプログラムからサウンドプログラムからサウンドのデータまで一人でやってました。

——今、ゲームサウンドというとCDが出たり、クラブでゲーム音楽のイベントがあったりしてジャンルとして確立している感じがしますけど、メタルユーキさんが業界に入られたときは、まだそういう状況じゃなかったんですよね。

ユーキ：もともとロックサウンドを追求していた人間がゲーム業界に入って、同時発音数が三つという制限で何ができるのかと愕然としてた状況。三音でベースとリズムとメロディを同時に奏でながら、効果音を出すのはどうすればいいのか。プログラム的に考えて人間の聴覚をごまかすテクニックを編み出していた暗中模索の時代です。音楽関係の人間と会う時、「君たちと僕たちはぜんぜん違う世界の人たちだね」みたいな感じで接せられて、「なにくそ！」って気持で一生懸命やっていたところがありましたね。

——技術が進歩することで、表現の幅が広がってきたところもあると思います。エポックメイキング的に「これは」と思われたことは？

ユーキ：ヤマハさんのFM音源ですね。アタリから『マーブルマッドネス』（注1）が出たときに、「何でこんな音が作れるんだろう？」と思って自分で試行錯誤してもさっぱり似てこないわけです。色々調べていくうちに新しい音源が出たことが分かった。「うちでもこれ使えないかな」と思って、ハード屋さんに言ったら「じゃあお前がハード設計するんなら乗せてやるよ」「じゃあやるよ」ってことになって。コナミのサウンドスタッフが『矩形派倶楽部』を名乗ったくらいで、それまで使えたのは矩形波（注2）だけでしたから。

それからPCM（注3）全盛になると自分で取り込んだドラムの音とか、あの当時コナミがさかんに使っていたオーケストラヒット。ああいうものを使うことで、自分の頭で思い描いていたアイディアの具象化が違和感なくできた。もともとデスクトップミュージシャンではないですから、ドラム音だったら生のドラム、ギター音は実際に弾いたものという感覚でしたし。でも作業が一人で完結するデジタルなサウンドに慣れていなかったハードロック系のアナログな人間としては、アナログで成り立っていた作曲過程をワンチップの中でやりくりするってのは、やっぱ大変なんですよね。PCM導入期は、ちょうどテクノ・ブームから流れてきた人間が大量に入ってきて、彼らはそうやって成り立ってきたサウンドを作るわけで、作業がやりやすい。そこで「奴らとどうやって渡り合っていこうか。オレのポリシーをどうやって表現しようか」と…。

——やはり、そこら辺での対抗意識はあったんですか？

ユーキ：ありましたね。自分が信じている「こういうサウンドにしたら、みんな血沸き肉躍ってくれる」っていうのがあるじゃないですか。デーン！　というギターの歪んだ音をPCMで表現するときには、やっぱデータを長く録らないとああいう音にはならないし、テクノだったらチッチッチッとシンバルが鳴っていればいいけど、ハードロックだとズンチャンズンチャンと鳴っていないといけない。それには余韻を長く録る必要がある。当時ですとメモリも高価ですから、それを忠実に再現する

注1…84年に発売されたアタリ社のアーケードゲーム。
注2…PSGのこと。ファミコンなどが搭載している。
注3…現在、主流の音源。データ量次第だが、限りなく生音に近い音がだせる。

のはなかなか難しかったですね。

――『ときめき2』にも、EVSなど音で楽しませる仕掛けがありますね。あれらは今回初めて構想されたものなのですか？

ユーキ：『ときめき1』でフルボイスを採用してシナリオが上がってきたとき、名前を呼ばれるシーンがあって音声合成でしゃべらせる構想が出たんですが、当時のPCエンジンのCPUで他の処理と並行させながらそれを行うことは不可能でして。結局、名前をボイスで出さなくても文脈がおかしくならないよう工夫する形に落ち着きました。でも「いつかはそこも全部しゃべらせられたらいいよね」って思いは残っていたんです。

ただ、私が『ときめき2』で心がけたのは「ユーザーさんを感動させるために果たすべき音の役割は何か」という事でしたから、EVSも「自分が今ここで、女の子に名前を呼んでもらえたら感激するだろうか」という観点で使ったんです。音楽だって、盛り上がるシーンで涙や笑いを誘う機能として活かすためには、他のシーンでは逆にテンションを下げないと遊ぶ人の感覚が鈍って感動しなくなりますから。「テンション下げるところでは、小鳥のさえずりや小川のせせらぎだけにしよう。動物園に行ったらスピーカーから園内に流されている音楽がかすかに聞こえる。あとは子供のざわめきや動物の鳴き声という構成で、手と手が触れ合ったとき、ふわぁっとエンディング曲のアレンジを奏でるようにしよう」という作り方をしました。

――そうなると、仕事の範囲が「音屋」という感じに広がっていきますね。

ユーキ：選曲者としての役割も兼ね備えていますね。『ときめき2』では半分くらいクラシック曲を使っています。オリジナル曲というのは初めて聴きますから、なじみがない曲じゃないですか。そういうものは、馴染むまでに時間がかかる。クラシックですと生活の中で聴きなじんでいるものがある。それをそのまま使うのは、サウンドクリエイターの個性を殺している面はあると思いますけど、ヨハン＝シュトラウス二世の音楽がかかるだけで誰でも運動会だってわかりますよね。

今の私の立場はアーティストではなく、むしろ職人です。アーティストとしてやりたいんなら個人でやります。一人でこしらえた音楽に何らかの反応が返ってくれば、個人的な満足感は得られる。でも人を使って何かをつくると、自分が想像していた以上のものが出来る。戻ってくる達成感のスケールがぜんぜん違います。私なんか皮をひとつひとつ剥いて芯まではがしてしまうと、ただの作曲家でしかないわけです。いまはプロデューサーとかなんとかカッコつけているように感じますけど、『ときめき2』の企画が始まったばかりの頃、私は一介のサウンドスタッフだったんですから。でもそれだけに、企画マンタイプのプロデューサーとは違う視点でものを作れるのかもしれないなっていう思いもあるんです。

（聞き手・構成／佐藤哲朗・矢本広）



メタルユーキ

某ゲームメーカーで7年間勤めた後、退社。その後、コナミに入社し、『サンダークロス2』、『ときめきメモリアル』シリーズ等の音楽を手がける。現在は『ときめきメモリアル2』家庭用『ダンスダンスレボリューション』シリーズのプロデューサー。北海道出身。

佐藤哲朗（さとう・てつろう）：'72年生。歴史読物「大アジア思想活劇」をメール配信中。http://homepage1.nifty.com/boddo/
矢本 広（やもと・ひろ）：取材時に、氏よりファンレターの写しなどいくつかの資料をご用意いただけました。なんでも前回の記事を意識されてのこととか。嬉しい！ http://yam.tri6.net/

セガ4研部長、名越稔洋氏のゲーム開発講座、疾風怒濤の第4回

名越武芸帖

其の四　これからのゲーム

今回は少し未来に目を向けて「これからのゲーム」というお題です。

まずはゲーム産業の現状ですが、一時期よりも落ち込みは大きいと言われています。確かに事実です。

これを否定する人はいません。かつて「不況知らず」と言われた（どういう根拠で言われたのかはわかりませんが）ゲーム産業は、今確かに不況を体験しています。

でも「原因」は何なのでしょう？　正確にこれを指摘するのは結構難しいようです。

多く聞かれる声は「ゲームをする時間がナイ」とか「単に飽きちゃったから」等々です。どちらも理解できます。

ただこれらは「原因」ではなく、むしろ「原因」が基で起きた「現象」に近いと思います。では俺なりに考えた「原因」は何かというと、業界は今「転換期」を迎えているからだと考えます。

何の「転換期」かと言うと、ユーザーに対するサービスの転換期です。

現在ソニー、セガとハイエンドマシンが続々と出現し、これから先も任天堂、マイクロソフトが加わって、第？期ゲーム機戦争の始まりを予感させています。

でも思い起こせば十年以上前にも、そんな頃がありました。

当時も新ハードが出ると、どのメーカーもこぞってその性能を自慢していました。

ＰＣエンジンの「容量が？メガ！」とか「キャラがデカイ！」とかスーパーファミコンの「回転拡大縮小！」とか。

その他にも「２５６色同時表示！」なんてのもよく聞きました。

そしてユーザーは「スゲェ！」と言いながら、戦略的マーケット攻勢にピタリとハマって、メーカーの一言一句に皆が注目していました。またハードの各機能を誇示すべく作られたソフト戦略も効果があって、ゲームソフトも沢山売れていました。

でも現在はどうでしょう？　先述のハイエンドマシン達が提案している性能や役割に対して、世間の反応は？

……良ければ不況を感じてる訳が無いですよね。ハッキリ言って反応は鈍い。

ソニーの『ＤＶＤ』『？千万ポリゴン』にせよ、セガの『インターネット』『ビジュアルメモリ』にせよ、「ゲーム」というモノが盛り上がる為の大切な要素として世間には響いていません。むしろ盛り上がり自体で言えば十数年前の「キャラがデカイ！」の方が胸がときめいていた気がします。

おかしいですよね。『ＤＶＤ』にせよ『インターネット』にせよ、ひとつひとつを取り上げると、時代のキーワードを押さえているし、少なくとも「２５６色同時表示！」よりは凄い事のはずなのに、当時の様にときめかないのは、何故でしょうか？

つまりこういう事だと思います。確かに『ＤＶＤ』『インターネット』『？千万ポリゴン』は凄そうです。

いや凄い事です。でも「ゲームの面白さの広がり」に対してダイレクトにつながるように聞こえるか？　というと、違うのでしょう。何が違うかって？　じゃあちょっと話が戻りますが、十数年前のゲーム機乱立の当時、ゲーム機の評価基準にあたるモノが2つありました。

1つは業務用ゲームとの比較。そのゲーム機ではいかに業務用に近い事が可能なのか？

2つ目はキラータイトルの有無。いわゆる定番売れ線モノが発売される予定があるのか？

この2つです。それら以外のキーワードは、ほとんど相手にされなかった。現に俺もそうでした。

俺にとって遊びたいモノ＝『スーパーマリオ』だったので、この時点で任天堂以外のゲーム機は落選。

でもその後セガのマスターシステムも購入しました。きっかけは『アフターバーナー』の発売。キラータイトルと業務用の移植。自分で書いてて恥ずかしいくらい、見事なプロトタイプぶりであった訳です。

つまり当時の俺には「キャラがデカイ！」「回転拡大縮小！」云々は、前述の2つの評価基準に値する「ゲームをより面白いモノにする」ためのキーワードとしてミートしていた訳です。

周りもそう感じていたんだと思います。だからブームになった。

つまりメーカーのサービスが、ユーザーに対してマッチしていたと言えます。

でも今の新世代ゲーム機の持っているキーワードからは、当時と同じ『ワクワク感』を与えるサービスは感じとれません。前述の2つの評価基準にしても、業務用ゲーム基板は家庭用とほぼ同じモノを使用しており、しばらくすれば家庭用に越えられる運命も見え隠れしています。またキラータイトルにしても、何かのきっかけで簡単にプラットフォームの移行だってありそうな現状では、「ゲーム機としてのワクワク感」には疑わしい気がしてしまう訳です。

さて、本筋に戻ります。

俺的には、これからを担うキーワードは『ネットワークサービス』です。

肝心な所は「サービス」という言葉を加えている点です。

ちょっと乱暴な言い方ですが、ゲームを遊ぶ上での参加形態は既に出尽くしています。

一人でこそ面白いモノ。

絶対的に二人こそが最も面白いモノ。

二人以上が特に面白いモノ、または二人以上でないと面白くないモノ。

人数が多ければ多いほど都合の良いモノ。

これだけです。

その中から各種の取捨選択の後に最も相応しい形態を選ぶ事がゲーム制作の基本でした。

これからも変りません。しかし参加形態が出尽くした事は冒頭に述べた「転換期」を迎えた理由にも、つながってきています。

でもそこに新たな驚きや興奮のエッセンスを吹き込むモノこそ「ネットワークサービス」なのです。

「ネットワーク」といえば、やたら「遅延」や「料金設定」等のあげ足を取られがちですが、本当にマイナス面ばかりしか無いのでしょうか？　解消できないのでしょうか？

俺は色んな手段があると思います。

例えば思い付きですが、『距離』の問題を「遅延」に直結させてマイナス要素としてばかり考える事をやめて「このゲームでは、実はつながっている相手との距離が遠ければ遠いほど……」てな感じで、『距離』の概念自体をゲームのフィーチャーとして盛り込み、新しいゲームファンクションの提案をする事だって可能なはずです。

つまりマイナスをプラスに転換させる手段を考案する事が、今回言っている「サービス」にあたる訳です。

DCの『インターネット』はキーワードの先取りはしています。ただ、肝心のコンテンツとのサービスの連携が消化不良でもったいない限りでもあります。しかし『ネットワークサービス』として再認識する自覚があれば、面白いモノは沢山出てくると思います。

現状は、まさにそういったサービスの提案時代の入口に差しかかった所なのです。

だからこそ俺は「これからのゲーム」に対して決して悲観していません。

新時代を『ネットワークサービス』をプラス思考に捉える事で、逞しく「遊び」を提案していきます。

でも時折、せっかく「新時代！」って言うんだったら、ウチで飼ってる猫と対戦できるようなゲーム・インターフェースぐらい考案してみたいなぁ……。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長。『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

3月4日、日本が激震。ゲームの明日はどっちだ!?

複眼視点

Produced by 武田丸男

ゲーム業界内外を巻き込んだPS2騒動を、ユーザー、業界人はどう捉えたのだろうか。

第4回『プレイステーション2』発売騒動

ユーザー代表

『ＰＳ２』はダイヤの原石？

（ヒロシ　21歳　専門学校生）

ゲームユーザー待望のニューハード、「ＰＳ２」が満を持して去る3月4日に登場!!

「あの『プレイステーション』の後継機」「ＰＳソフトとの互換」「ＤＶＤソフトも視聴可」などという、圧倒的なインパクトを伴って発売されました。

ＤＶＤプレイヤーという家電製品的な側面も持つために、ゲームユーザー以外の客層までも巻きこんだ結果、またたく間に、出荷台数はおよそ２００万台超。数字だけを見ると凄まじい限りですが、実際のところゲーム機としての「ＰＳ２」はどうなのでしょうか？

まずハード面。「ＰＳ１」の周辺機器を、ほぼそのまま流用できる点。なにより「ＰＳ１」のソフトもそのまま動く点。さらに、熱対策が向上したりと、文句のつけようが無いように思えます。当初は品薄だった専用メモリーカードも、ようやく手に入るようになってきました。しかし、初回出荷分の度重なるトラブル。この騒ぎのおかげで購入を踏みとどまっている「ライトユーザー」たちも多いのではないでしょうか。

そしてソフト面。現在発売されているタイトル、そのどれを見ても、ほとんどがその映像美に驚きます。ＰＳ１との圧倒的な技術の差が解りますが、ＰＳ１の時と同じように、ＰＳ２ならではの大作…、いわゆる「キラータイトル」がありません。

実際にＰＳ２のソフトをプレイすると解りますが、（表現が酷ですが）「既存のゲームを見せかけだけ、すげ替えたもの」みたいな印象を受けます。

ＰＳ２を購入する事をまだ考えてないという人のほとんどは、この事に集約されると思います。本体を購入してもプレイするゲームがないのでは本末転倒…。もちろん現在リリースされているタイトルがつまらないという訳ではありませんが、インパクトに欠けるのは事実です。



ゲームユーザーにとっては、少々物足りない感があるでしょう。「ＤＶＤプレイヤー」「下位互換」という要素が無ければ、故障騒ぎとあいまって殆ど売れなかったのでは、とさえ思えます。

ハード単体としての機能の充実によって、ハードの売れ行きにソフトの充実さが直結するという定石を打ち崩したＰＳ２。しかしゲームユーザーから見れば、まだまだ価値の見出せないダイヤの原石なのでしょうか…。

メーカー代表

業界人こそゲームの本質を！

（タケリン　41歳　業界歴11年超）

ビジネスの話をする際に「〜であれば…」「〜だったら…」という、いわゆる「レバタラ」を用いた表現は禁句であることは重々理解しつつも、昨近の「PS2ブーム」に対しては、そういった「表現」をしたくてしょうがないものがある。

というのは「もしも『PS2』が『DVD』対応でなかったら…？」「もしも『PS2』に『下位互換』がなかったら…？」どのようなブームが創造されたのであろうか、というものである。

「ゲーム機／PS2」の狂騒曲が一段落しようとしている今日、『マトリックス』（DVD）の売れ行きが『リッジV』の販売数を圧倒的に上回り、レンタルショップのDVDコーナーが空前の活況を呈している現状。そして「PS2専用ソフトが売れている！」という話を一切耳にしない現状（それでも「PS2」が200万台を超える現状！）。

「ゲーム業界」に携わるものとして、この異常とも思われた「PS2」現象を、どのように捉えればよいのだろうか？

話は簡単である（筈だ）。

「ゲーム機」だと思っていたマシンが「ゲーム機の機能も持ったAV機器」だった、ということを正しく認識することである。

次世代機が登場するたびに、マスコミが「新しいゲーム」を表現／報道する際に使用する常套句がある。

「映画のようなリアルな映像の中で繰り広げられるゲームの世界」「スター・ウォーズの世界に展開するシューティングゲーム」等々。

まさにPS2は、その常套句がピッタリと来るような「新しいAVの世界」を表現することが可能なマシンなのであろう。

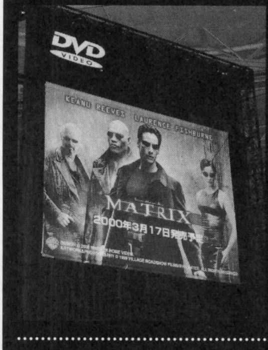
一方、昨年は実績を持った中堅ゲーム会社の倒産が相次いだ年でもある。

それらの多くは「時代の流れ」というよりも「マシンの流れ」についていけずに、しかも「経営理念／羅針盤」をも失ってしまった体質がもたらしたものであると思われる。

「映画のようなリアルな映像〜」「スター・ウォーズの世界〜」

欧米にゲームソフトを輸出するのならば、それもあるかもしれない。しかし、日本のマーケットにゲームソフトを投じようというのであれば、「業界人」までもがマスコミの常套句に躍らされてはならない。

テレビゲームの本質について、今の時代ほど求められている時はない筈だ！



両者を俯瞰して…

ソニーが『すべてのゲームは、ここに集まる』を標榜し、今日の繁栄へのスタートを切った'94年末。

2000年春は『すべてのエンタテインメントは、ここに集まる』だった。

VHSテープ機器がやがてDVD規格に移行することが確実視されている今日、ソニーの「『家庭用ゲーム機』戦略」は、はっきりと「『家庭用AV機器』戦略」にシフトした。

そのような環境下「ゲームソフト」は、その内容／企画においても、その時代の推移に沿う戦略を余儀なくされるのは当然のことであり、残るはソフト（ゲーム）会社がその「流れ」に乗れるのか、外れるのか、という（ソフト会社自身の）戦略だけなのではないだろうか？

「PS2」とそのマーケティング（ソフト戦略、販売戦略、他）に対する意見は様々である。

しかしながら、本当に「新しい時代」が到来したことだけは間違いのないことなのだ。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

岡本吉起の言わしてもらうで

遂に第10回を迎えた「言わしてもらうで」。実は料理人だった岡本氏がPS2を味見する！

第10回　PS2ってオイシイか？

味見してみた！

ご覧の通り、今回編集部から頂いたお題は「ＰＳ２ってオイシイか？」ってもの。これはかつて和食の一流料理人を目指し、調理師免許(注1)まで取得したこのオカモトの包丁さばきに期待してのことですね？ よろしい、いっちょ腕を振るってみせましょう。

じゃ、まずは本体を三枚に下ろすとしますか。結構固そうだから、出刃でも無理だな。この、段になったところに牛刀(注2)をあてがって……。

ガン。

……欠けたか。やっぱこれ、金属のネジで止めてあるんだな。だいたい、カタすぎるよこりゃ……おーいスティーブ(注3)、ハンマー持ってこーい！

バゴン、ガゴン、ズシャ。

ハアハア……さて、これでよし(よい子はマネしないでください)。軽く塩コショウして、カタい食材といえば、酒。これに浸して圧力鍋で、余裕を見て30分ぐらい煮込みましょう。

ぷしゅー。

さて味付けは……市販のビーフシチューの素でいいや。サラサラっと。さて試食を……。

ガリゴリ……ゲロゲロ、ぺっぺっ。

結論。オイシイとかマズイとかいう以前に、喰えません(よい子も悪い子も絶対にマネしないでください)。長いボケで失礼しました。

ゲーム離れって？

さてプレイステーション2。発売前後から、やれ予約パンクだ名簿流出だリージョンコード(注4)解除だメモリカード不良だ武器輸出規制(注5)だコピーガード解除だと話題の尽きないマシンでして、ＳＣＥさんはさぞ大変だろうと思います。しかし何よりゲーム関係筋を震え上がらせたのは、本体発売と同時に売れた、ＰＳ２ソフトの数でしょう。

本体が発売から1週間で、63万台あまり。同じ1週間で売れたＰＳ２専用ソフトは、52万５０００本ほど。ハード1台当たりソフト

(注1)調理師免許
これは本当。でも、実は自分がしょっぱくて脂っこいものを好む下世話な味覚の持ち主だと気づき、こんな舌じゃ一流になれないと思ってヤメた。

(注2)牛刀
牛を切り裂くのに使う大型の包丁。「鶏を割くにいずくんぞ牛刀を用いん」とは、「大げさなコトすんな」という意味のことわざだが、由来になった『論語』のエピソードでは、こう言った孔子が弟子に「でも先生、仕事は全力でやれって、あなたから教わりましたよ」と言い負かされてしまい、間抜けで笑える。

(注3)スティーブ
グラハム・カーがホストを務めた、30年ぐらい前のカナダ製実演料理トーク番組『世界の料理ショー Galloping Gourmet』で、よく名前が出るが姿は映らないアシスタントらしき人物。同番組では脂ギトギトの料理をジタバタと作っていたカーだが、今はダイエット料理研究家をしている。カーの声は、ＴＶ版『アンタッチャブル』で知られる黒沢良が演じたバージョンが一般的だと思うが、初代『ウルトラマン』中期以降のナレーターだった浦野光のバージョンもあるという噂。

(注4)リージョンコード
ＤＶＤソフトと再生機に設定された地域信号。主に米国映画が、海外公開前に米国版ＤＶＤで流出するのを避けるための措置と言われる。多くの人がこの関門を超えてしまうと著作権や販売権などに色々と問題が生じるが、最大の問題はクズ映画が公開前からクズだとバレてしまうことだろう。

(注5)武器輸出規制
ゲーム機であるＰＳ２がなぜこんなものに引っかかるかというと、あの本体重量と固い角が凶器と認定されたため……ではないらしい。

0・83本ということは、単純計算でもハード購入者の2割程度はソフトを買わなかった勘定になりますね。実際には1人で数本のソフトを買ったユーザーもいただろうから、逆にソフトを買わなかった人の比率はもっと高いはずです。

　これはたしかに、新ハードのスタートとしては異例の事態です。これを指して、ユーザーのゲーム離れだとか、PS2専用ソフトは保守的すぎて魅力がないんだとかいう声もあがってますが、私は別に、そんなに心配するこっちゃないと思います。ハードを基準に考えるからイカンのですよ。PS2ってマシンは、PS1互換と映像DVD再生って機能のお陰で、「PS2ソフト用ゲーム機」の需要を上回る数が出ただけであって、つまり2割かそこらは余計に売れた分なんです。ソフトの数を基準に、1週間で50万人以上がPS2ゲームを買ったと思えば、決して低い数字じゃない。



　PS2ソフトは従来の延長線上ばっかりで目新しさに欠ける、ってのは確かですけど、これはハード進化の方向性を考えると仕方ないと思います。前回言ったとおり、PS1はいくつも革命的要素を持ってました。ポリゴン特化による、新しい表現とゲーム性。CD-ROMによる、大容量と低コスト、流通リスク削減。今度のPS2は、それらを前に進めただけで、完全に新しい要素は何もない。ハードが発展延長なんだから、ソフトが発展延長になるのは当然でしょう。

　私の好きな、映画にたとえてみましょう。ここ数年でCG技術が爆発的に発達して、もう撮れない映像はない、とまで言われるようになりました。でも、それで映画そのものも爆発的に発達したかというと、そんなコトはない。『エピソード1』(注6)の映像はとてつもなく派手になったけど、やっぱり純粋に映画として見れば『エピソード4』(注7)の快感にはまるで及びません。その『4』でもいろいろ革命的技術が使われたけど、1920〜30年代に次々と実現していった、クローズアップやモン

(注6)エピソード1
『スター・ウォーズ　エピソード1:ファントム・メナス』(99年)。めざましい映像とカラッポのドラマが織りなす商業の祭典、などと言われたが、副題は「亡霊の脅威」、言い換えれば「実体のない危険」、さらに言えば「コケオドシ」。そう思えば案外、正直な商売をしているのだ。私を含めて、客のほとんどは納得ずくで踊ってたし。

(注7)エピソード4
公開時のタイトルは『スター・ウォーズ』(77年)、後に改題して『スター・ウォーズ　エピソード4:新たなる希望』。改めて観ると決して完璧な物語ではないが、作劇面でも技術面でも商業面でも、この映画の誕生自体が痛快で歴史的な大冒険だった。クリエイターは時々自分の身の程を超える仕事をすることがあるが、この『4』がジョージ・ルーカスの身の程を大きく超えていたことは、後の『エピソード6:ジェダイの復讐』(83年)で明らかになる。

(注8)モンタージュ
別々に撮った映像をつなげて編集することで、場面の流れを作る技法。例えば、「画面に向いた銃口」と「怯えた目」と「頭の上に挙がった震える手」の映像を続けて観せれば、観客は「誰かが銃で脅されている」と思う。映像の文法としてあまりにも一般化した結果、これが連想を利用したトリックの一種だということは、ほとんど誰も意識しなくなった。

(注9)男としての自信を失うようなモノ
たとえば、男優の膝頭と同じぐらいの位置に、別の頭も垂れてるような。もちろん、身体を曲げてるわけじゃなく。

(注10)『鬼武者』の開発も頑張ってる
「順調に遅れている」「鋭意泥沼中」とも言う。いや、頑張ってますけどねマジで。

(注11)リージョンフリー
DVDデッキの種別。ほとんどのリージョン設定のソフトが走る。本来は海外中短期滞在者のための商品だが、秋葉原や日本橋などの専門店や通販を使えば、誰でも買える。

タージュ（注8）、トーキー、カラーなどといった、映像表現の根幹に関わる技術に比べれば、大した変化じゃない。

でもそれで、『エピソード1』がどうしようもなくダメな作品だったかといえば、そんなコトもないわけです。客はあの映画を見世物として楽しんだし、ちゃんと収益も上がりました。またその一方で、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』（'99年）みたいに、低予算のゲリラ的作品もヒットしてる。これは結構、自然な構図だと思いますよ。

これからのPSも、同じような構造になっていくんじゃないでしょうかね。大資本の、安定路線の大作はPS2フォーマットで、アイデア勝負の低予算作品はPS1フォーマットで出て、ユーザーはそれを同じPS2のハードで遊ぶ。それでいいと思います。そうすればPS2ってマシンは、じゅうぶんスタンダードの地位を占められるんじゃないかな。ムリして下位互換を実現した値打ちはあったってもんですよ。

内なる敵！

その下位互換と並び、PS2の販売台数を底上げしたもうひとつの機能は、映像DVD再生です。冷静に考えたらDVD専用プレイヤーだって2万かそこらで買える時代なんだし、そもそもそんな広い層に必要な品物とも思えないんですが、そのへんはイメージ戦略の勝利でしょうか。お陰で日本じゃイマイチ弱かったDVDってメディアが定着しそうな勢いで、ソフトのラインナップも増え、値段も下がってきてるから、前からDVDを集めてた映画ファンの私としては、嬉しい限り。

これでリージョンコードが外せちゃうとなると、洋モノ無修正の刺激を求めて、DVDをPVD（ポルノ・ビデオ・ディスク）として使うヒトも多いんでしょうね。でも私ゃあんまり、洋モノのソフトはオススメしません。大部分はただクボミとデッパリを機械的に組み合わせるだけだから観ててツマンナイし、うっかりすると男としての自信を失うようなモノ（注9）を見せつけられますからね。和モノの逆輸入無修正が一番っす、はははは……。

なぁんて、笑ってる場合じゃないんですよ、ゲーム屋としては！

というのも、PS2がDVD再生機として使われるってコトは、その分ゲームの時間が減るってコトですからね。そもそも、PS1時代にゲームが伸びた背景には、個室化とテレビ台数の増加によって、同じ世帯でも居間はテレビやビデオ、子供部屋ではゲーム機っていう棲み分けができてた状況があったと思います。ところがPS2のDVD再生機能が重視されれば、きっと居間に置かれてしまう。あんなに重くて大きくて角張った機械だから、普段は個室に置いてDVD観るときだけ居間に持ってくる、なんてヒトも多くないだろうし。そうなると、DVDはもちろん、地上波もBSもVHSもケーブルTVも、何もかもがゲームのライバルになってしまうわけです。

子供部屋はPS1やDCやN64で、PS2だけ居間って棲み分けができれば、まあゲームはなんとか走るわけですが、PS2フォーマットは一層旗色が悪くなります。ウチじゃ『鬼武者』の開発も頑張ってる（注10）とこなのに、それじゃ困る。

この危機を乗り切る方法は……家電業界にもっと頑張ってもらって、高性能で多機能で低価格でカンタン操作のDVD専用プレイヤーを普及させてもらって、PS2を居間から解放してもらうしかない、かもしれない……（他力本願）。ああ目を覚ませ若人たち、DVDはともかく、PVDは個室じゃないと使えないぞ！　居間でPVDを使うのがいいんだって特殊な趣味のヒトには、リージョンフリー（注11）のDVDデッキもある！　とにかく、PS2でDVDなんか観ないでぇ～！

という必死の叫びも虚しくゲーム業界が縮小してしまい、このオカモトがあえなく失業した場合は、長年の研究を活かしてPVD男優として再出発したいと思います。ご安心を、皆さんの自信を失わせるようなモノは決してお目にかけませんから。てへへ。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

ゲーム制作大型ドキュメント企画

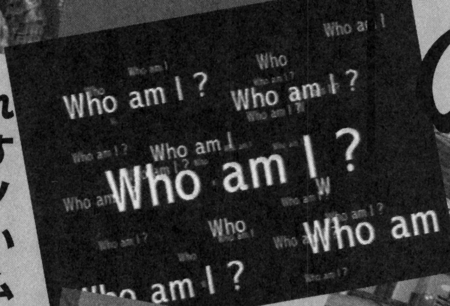
ダイスの挑戦



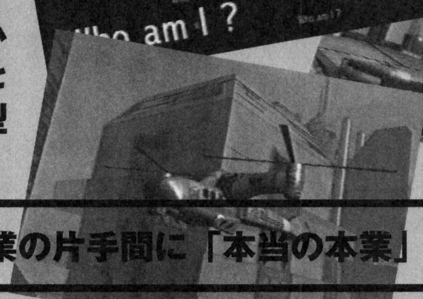












ゲーム制作はきれいごとだけではすまされない。モノを作るとはどういうことか。ゲーム制作の一部始終を密着取材する大型ドキュメント。

第2回 本業の片手間に「本当の本業」

ないない尽くしの『シグナル』プロジェクト

　今さら、といわれるかもしれないが……本編のタイトルは『ダイスの挑戦』だ。大手メーカーの、しかも既にヒットしているタイトルの続編制作を取材したのならば大仰に『挑戦』とはしなかった。

　大資本と豊富な人材、綿密なプランニングが整っていてもゲーム制作プロジェクトが頓挫するケースは多々ある。完成直前にお蔵入りとなるゲームもあると聞く。ユーザーの支持を得て売上にも結びつくことを成功の要件とするならば、大部分のゲーム制作に対して『挑戦』というキーワードを遣ってもいいだろう。

　一方、ダイスの『シグナル』制作プロジェクトは、完成へのレールがきっちりと敷かれているわけではない。どのプラットフォームに乗るのかも未定だし、完成までの予算と期間が明確になっているわけでもない。決まっているのは基本構想とサイトウ・アキヒロさんを筆頭としたスターティングメンバーの顔ぶれだけなのだ。

　唐突に「やっぱり『シグナル』作るの止めることにしました」といわれても決しておかしくない状況なのだ。ましてや、ダイスはどちらかというと小所帯。会社の利益になるかどうかまったく予測の付かないプロジェクトに予算や人員を割く余裕がなくなれば、無期限停止となる可能性もある。

　決して無謀というわけではないが、これはまぎれもなく一開発会社の挑戦なのである。

18人で4ライン中途半端さの不安

　前号の『ダイスの挑戦』では、開発者の顔ぶれと簡単なゲームの構想について触れた。しかし、のっけからゲームデザイナーの入れ替えがあった。実のところ、まだ完全に決定したものはほとんどないのが現状である。



ダイス代表取締役／ゲームディレクター　サイトウ・アキヒロ氏。

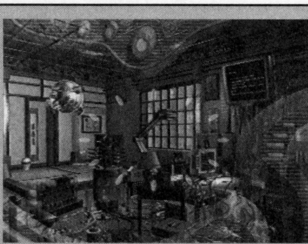
　最初の取材の約1ヶ月後、再びダイスを訪れると……相変わらずこの会社の人たちは忙しく動き回っていた。前回も触れたが、同社は『シグナル』と並行して、外部からいくつかの仕事を請け負っている。取材時でいえば、18人のスタッフで4つのプロジェクト。ほとんどのスタッフが複数の作業をこなしている。サイトウさんだけでも新たに立ち上げる2つのプロジェクトのプランニングと、同社が制作を担当した『糸井重里のバス釣りNo.1決定版』（任天堂）海外向けの仕様調整に追われている。実のところ『シグナル』の制作を進めているのはわずかに限られた人たちだけなのだ。

　当然『シグナル』に関わるスタッフも他の業務の進行を妨げないように努めなければならない。しかし、このことが彼らのストレスの元凶となっているのもまた事実である。

　「ストーリーを担当している端谷（浩成）の方から『シグナル』

シグナル（仮）とは…

ダイスが企画・開発を進めている、映像主体のAVG。近未来の日本を舞台にしたサスペンス・ミステリー仕立ての内容で、テーマは「科学と哲学」。最先端の科学技術を小道具として扱うため、ゲーム業界以外にも様々な科学者・研究者に制作に携わって貰う予定。5月10日現在で、世界観の大枠を示す1分半のCGイメージビデオ（北原氏制作）の他、ストーリーとシステムの練り込みが進んでいる。発売日、予算、プラットフォームは未定。



どこかの部屋の一室を思わせるが…主人公の部屋か。

だけに専念したいという申し出があったんです。彼は他にも同時に進めている仕事を持っていて、集中することができないというんですね。しかし、会社の事情を考えたら、それは許すことができないと伝えました」

もともとストーリー構築やキャラクター、世界観の設定という仕事に興味を持っていた端谷さんは、夢が実現できる会社としてダイスを選んだ。サイトウさんが打ち立てた『シグナル』制作プロジェクトに加わったのにも「余った時間を遣うので是非やらせてください」と自ら売り込んだという背景がある。

「ちょっと自棄になっていたんでしょうね。同時に進める自信がないから『シグナル』を降りたいと言い出した。ただ、ボクとしても端谷の特性が『シグナル』の方向性に合っていると確信していたので、週に1日は制作に専念できる日を作るということで納得してもらったんです」（サイトウ）

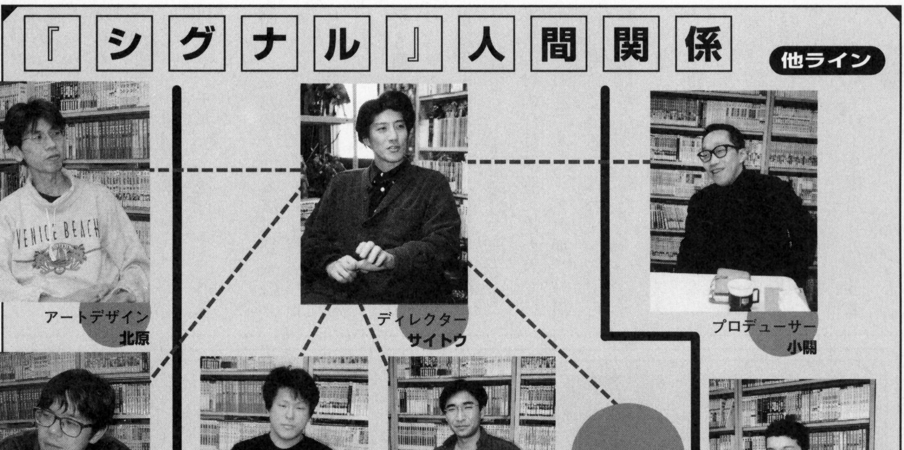
「もうひとつ抱えている仕事というのは、『シグナル』に比べると実務的なところに差し掛かっているのですが、両方に神経を使うというのは相当なプレッシャーです。どちらかが疎かになってしまうのではないかと不安になって一度は断ることに決めたんです」

そう語る端谷さんは「正直なところ、1日もらってもまだ少ない感じなんですけどね」と笑う。

端谷さんは実作業の合間を見ながら、ストーリーと世界観構築のためにいくつかの資料と格闘していた。読んだ本は哲学の入門書、近親相姦など各種のタブーについて書かれた本、澁澤達彦の著作など多種多様。プラトンの『饗宴』も資料のひとつだ。

彼は自分の知り合いに声をかけ、設定制作に協力を求めた。端谷さんが『シムシティー64』の制作でHAL研究所に出向していた際に出会った、アルバイトのデバッカー。『シグナル』に予算のつかない現状では、もちろんボランティアだ。

次に、当初からサイトウさんのアイディアに対して助言を受けていた、外部スタッフの福井健太さんと連絡をとった。より具体的な



ストーリー面の打ち合わせを行うためだ。福井さんは主に小説の書評や紹介を中心に活躍中のライターで、早稲田大学ミステリ研究会出身。在学中から、テレビの推理ドラマ脚本監修などにもかかわってきた。主にミステリ畑からゲーム中のトリックやギミックについて監修を受けたり、世界観一般について助言を受ける予定だ。これらは端谷さんが自分の裁量で進めてきたこと。サイトウさんは、この様子を見て「いいことだと思いました」と静かに微笑む。

ゲームにおける「世界観」とは？

それでは端谷さんの受け持ちであるゲームのストーリーや世界観はいかにして作られるのか？ ゲームのストーリー構築とはどのような作業のもとに進められるのだろうか？


ダイス　ゲームプランナー
端谷浩成氏。

「ケースバイケースなんですよね」と答えるのはサイトウさんだ。

「ストーリー全般、キャラクターや世界観の設定に方法論はないんです。ディテールの部分では定石のようなものもあるんですけどね。たとえばマンガ原作の小池和夫などは『主人公に共感させるためには希望を設定させてそれを乗り越える障害を用意する。ただし希望は3つ。ひとつじゃ少ないし、多すぎると共感されない』といっています。他にもキャラを立てるために、主人公をなかなか出さないで、周囲に噂させたあと登場させるといったノウハウはあるんですが、必勝法とはいえない」

世界観に至っては定石は皆無だとか。そもそも世界観とは何か？ サイトウさんは「匂いのようなもの」とこれを表現する。

「世界観で成功するなんて博打みたいなものなんです。考えたところで決してうまくいかない。自分が作りたいものの方向性と時代の空気が合致することが重要なんですよ。『エヴァンゲリオン』なんてその最たる例でしょう」

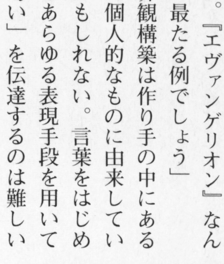
世界観構築は作り手の中にある極めて個人的なものに由来しているのかもしれない。言葉をはじめとするあらゆる表現手段を用いても「匂い」を伝達するのは難しい……それと同じことだ。

サイトウさんが一度は「降りる」と口にした端谷さんをわざわざ引き留めた背景には二人の間に（世界観構築に関わる部分で）シンクロするものがあったからだ。

ただ、シンクロ（＝同調）していたとしても、それはまったく同じものとはいえない。事実、ストーリー設定の第一歩で二人の考えに食い違いが生じている。

サイトウさんの原案では、作中に登場する不老不死のキャラクターが「永遠に生き抜くために悩み、迷い、人間が根元的に抱えているものをそのまま受け継いでいる」と設定されていたが、端谷さんはこれを「神に近い完全体」と位置づけた。彼らはこの食い違いについて2時間ほど話し合った。齋藤さんはいう。

「ボクがそのキャラクターに込めようとした意味、あるいは役割について話したんです。ただ、その役割を別のキャラに振ってストーリーが破綻しなければそれでもいい、と。そのためにまず全体の流れを作ってみることが重要だと端谷にいったんです」


外部スタッフ　ライター
福井健太氏。

この話し合いに同席したわけではないが、普段のダイスの雰囲気を見れば、ある程度の想像はつく。おそらく細かい設定や方法論について詳細につめていくというよりも、まずは哲学、人間、社会その他諸々の事象について「僕はこう思う」と熱い議論を展開させていたに違いない。

この後、端谷さんはサイトウさんが書いた原案を自分なりにアレンジして、〝叩き台〟となる第一稿を書き上げた。

果てしなく続くトライアンドエラー

サイトウさんによる基本設定は「主人公が、失った〝あるもの〟を取り戻していく過程で、さまざまな情報を引き出せるようになる」というもの。舞台は未来（近未来？）を予定しており、全体的にはSF風のサスペンス仕立てのAVG形式に組み立てられる予定だ。

これを元に端谷さんが書いた第一稿についての討論が行われたのが3月の末だった。

まず「舞台は近未来社会。24～26世紀くらいを想定。企業主体の資本主義社会が極限まで進んでいる」とした端谷案に「日本は西洋コンプレックスを克服し、文化的にもアジアのオピニオンリーダーとなっている」というサイトウ案をプラス。ここに「地理的な国家の概念は薄まり、利害的なつながりが比重を占める。コンピューターネット主体の電脳社会ができたことで、生まれではなく所属で国籍が決まる」という着想を端谷さんが盛り込もうとしたが、目新しさの面で再検討となった。

人物設定ではまずサイトウさんが端谷さんの書き上げた原稿のなかから名前の付け方に注文を付けた。「伝奇小説的な印象が強く、未来社会のなかでそのような命名のセンスがあるとは思えない」とサイトウさん。一般的にエキセントリックな命名はユーザーのうけが悪いこと、日本がアジアのリーダーとなっているという状況から汎アジア的なネーミングもあることなどを考慮することで、こちらも再検討。

キーワードのひとつである「両性具有」についての〝取り扱い方法〟にも話は及ぶ。前述したようにサイトウ案でこれは「自己矛盾を抱え人間的に苦悩する存在」として描かれているが、そこには「集団と個人の哲学的な問題を提示するキャラクター」としての役どころが背景にある。効果としては「集団と個人の問題を1キャラに収束させて内容を明確にする」というものが考えられるが、端谷さんはこれを白紙に戻して「カリスマ的な要素を持ち接触した人間に影響を与える存在」「神に近い存在」と定義した。この点についても意見がまとまらず再検討が決定。

「近親相姦」というキーワードについてもサイトウ案と端谷案は対立した。サイトウさんの原案の中で主人公が近親相姦的な恋愛感情を抱く場面が盛り込まれているが、端谷さんはこれを削除。「単に共感されない、嫌悪感を抱かれるというだけではありません」と端谷さん。「不老不死」についても意見が錯綜し、いずれも再検討。

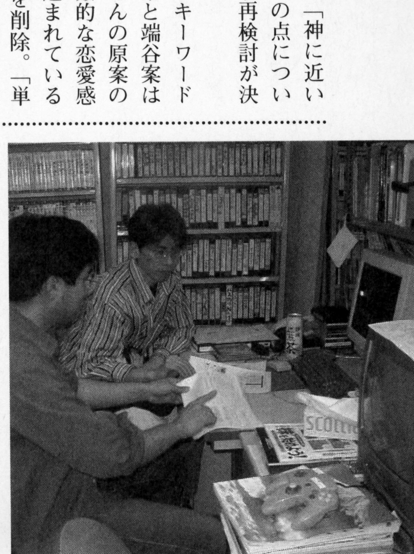
結局のところ、最初の設定会議で決まったことといえば「もう一回練り直す」ということに留まったわけだ。

この作業は単なる合議制というわけではない。サイトウさんの原案と、福井さんの助言をもとに練り込まれた端谷さんの原稿とを照らし合わせて矛盾点を追求し、さらに続く第二稿でも同じフィードバックを……という終わりの見えそうもない作業なのだ。

端谷さんは世界観の構築に対してひとかたならぬこだわりを持っている。

「僕自身は、キーワードやギミックのようなもの、あるいはインパクトのある素材、そういうものの積み重ねがゲーム全体の世界観を形成すると思います」

と端谷さんは語る。しかし、その一方で物語の背景、いわば見えない部分をどれだけ厚く構築していくかも重要なポイントだ。ギミックの多様は見栄えこそいいものの、最終的に残るものが少なくなるきらいがある。重厚なストーリーを作っても、ゲームソフトという範疇の中ですべてを表現することはできない。やはり人を惹きつけるための仕掛けは必要なのだ。ただし、単にこのバランスをとれ



打ち合わせ中の外部スタッフ・北原聡氏（奥）と、ダイスプランナー北村隆弘氏（手前）。

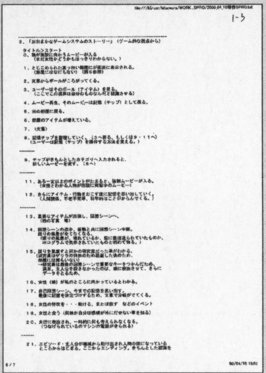
ばいいというものでもない。
毎回ダイスに訪問した際、サイトウさんが聞かせてくれる、彼独自の「コミュニケーション論」が『シグナル』の中に息づくことになるのだが、それはまた次回以降に改めて紹介していきたい。

デザイナーが決まった!

ストーリー・世界観の構築と双壁をなすゲームの要、ゲームシステムの設計の話に進む前に、デザイン面で外部スタッフとして加わった人を紹介しよう。
北原聡さん。ナムコ、セガを経て独立したフリーランスのCGグラフィッカー・デザイナーである。勤めてきた会社はゲームメーカーだが、彼自身は生粋のCGアーティストだ。その証拠に「テレビゲームについてはよく知らないんです(笑)」(北原さん)。
ゲーム業界には意外にフリーランスの人間は少ない。「企画とグラフィック、グラフィックとプログラム……それぞれが有機的に繋がっているためなかなか切り離せないんです。それぞれのパートが密接に関係しているため、どうしてもフリーの人間に頼みにくくなる。だから、今回はちょっと異例なんですよ」とサイトウさんはいう。
ストーリー同様に世界観を大きく左右する役どころだけに、しばらくは『シグナル』の制作に深く関わっていくことになるらしい。
「週に何日かダイスに行って、どんどん絵を描く。それをサイトウさんたちに見せながら少しずつ調整していく。そんな手順になるでしょうね」
彼の「ゲームを知らない」という部分は意外な収穫になるかもしれない。ゲーム的な思考法がないところに、どのような着想があるか。サイトウさんはそこに期待しているのか?
「基本的にサイトウさんの着想からあまり外れない線で行くと思いますが、自分なりの発想を盛り込んでいきたいと思います」と北原さん。これに対してサイトウさんは「ビジュアル面での世界観構築はすべて彼にゆだねているというところがあります」と語る。
もうひとりデザインパートに加わったのはダイスに入社して3年目の加藤さん。東京芸術大学でデザインや造形を学び、教授の薦めでダイスにやってきた。これまで同社では『バス釣り』などの制作に携わってきた。今回は主にキャラクターデザインを担当する。

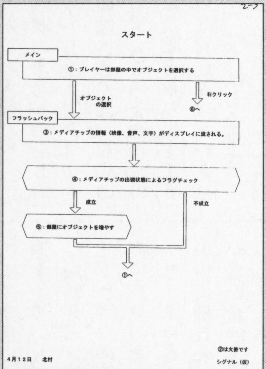
システム練り込みの変遷

1：箇条書き


2、「おおまかなゲームシステムのストーリー」(ゲーム的な視点から)
タイトル>スタート
2、天井からボールがころがってくる。
4、ムービー再生、そのムービーは記憶(チップ)として残る。
6、部屋のアイテムが増えている。
7、(欠番)
18、女性の特攻を・・・助ける、または殺す　などのイベント

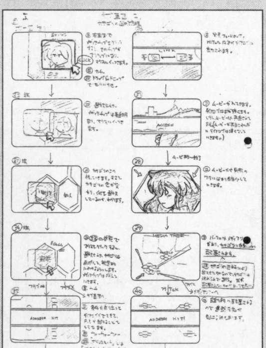
まず北村さんが書いたシステムの概要。アイディアの箇条書きレベル。

2：フローチャート



次に進行に沿ってフローチャートを作成。しかし、これでは他の人に(特にサイトウさん)にわからないと指摘される。

3：絵コンテ



そこで、サイトウさんの指示もあり、具体的な画面の動きを盛り込んだ。

加藤さんに『シグナル』プロジェクトへの参加要請があったのは、取材当日だった。「いきなりいわれて…」という人がなんと多いことか！　もっとも、この決断の早さがダイスの強味なのだが。

「本当にさっきいわれたばかりなので、抱負も何もないんです（笑）。自分なりにデザインしたキャラクターもあるんですが、まだ表に出せる状況では……」

そういって、はにかむ加藤さんだが、過去の作品を見せてもらったかぎりでは「どこが不満なの？」という感じ。しかし本人は「個性が薄いような気がして……」と、まだまだ納得はしていない様子だった。総合的なデザインワーク、いわばアート・ディレクションを担う北原さんと、キャラクターデザインの加藤さんの本格的な仕事を見るには、もう少し時間がかかるのかもしれない。

感覚の齋藤 ロジックの北村

さて、肝心のゲームデザイン、である。前回も登場してもらったダイスのプランナー北村隆弘さんが受け持つのがこの大役だ。

天才肌で物腰の柔らかい話し方をするのがサイトウさんなら、ストーリー担当の端谷さんは、意志の強そうな感じで、ひとつずつ自分の中で整理した言葉を絞り出すように口にする。北村さんはといえば……とにかくこの人はよく喋る。

サイトウさんの北村評は「ロジカルに考える人」。ゲームに対する考え方もサイトウ・端谷氏とは少し違っているようだ。なにしろ「ゲームを楽しむときプログラマーの視点から設計を見直せばだいたいやり方や攻略パターンが読める」というような人なのだ。

「僕にとってのゲームとはシステムそのものなんです。極論すればストーリーはおまけ。あくまでも僕にとっての話ですが」

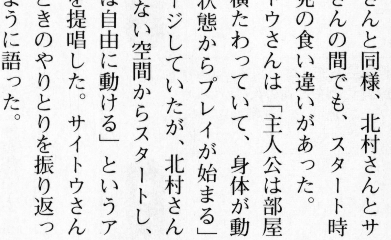
プログラマー出身の北村氏は、当初システムデザインの一切合切をチャート図にまとめて他のスタッフに伝えようとした。サイトウさんは「あれじゃよくわからないから、もっと具体的に書いてよ」というんですけどね」と苦笑するが、北村さんは「いや、あのチャートで全部ですよ」と即座に言い返す。笑いながら、ではあるが。

端谷さんと同様、北村さんとサイトウさんの間でも、スタート時点で意見の食い違いがあった。

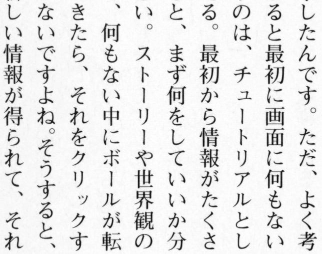
サイトウさんは「主人公は部屋の中に横たわっていて、身体が動かない状態からプレイが始まる」とイメージしていたが、北村さんは「何もない空間からスタートし、主人公は自由に動ける」というアイデアを提唱した。サイトウさんはそのときのやりとりを振り返って次のように語った。

「彼のアイデアに対して僕は抵抗を示したんです。ただ、よく考えてみると最初に画面に何もないというのは、チュートリアルとして使える。最初から情報がたくさんあると、まず何をしていいか分からない。ストーリーや世界観の流れで、何もない中にボールが転がってきたら、それをクリックするしかないですよね。そうすると、何か新しい情報が得られて、それがAというカテゴリーに入れられて、さらにそれに関連するモノが

アイデアスケッチ



北原さんが描いた都市の外観ラフ。水晶型のビルが複合的に並ぶ。



同じく北原さんのスケッチより。エネルギーパイプ群か。

現れて、それをクリックすると……と、ある程度の基本動作を覚えられてから、目の前にぱーっと情報が出てくれば、すこし練習ができるんじゃないかと。このゲームはあまり例がないものですから。自分だけだとそういう発想は出なかったかもしれない」

「彼がチュートリアルのことまで考えていたか知りませんよ」とサイトウさんがいうと、北村さんは不服そうに（しかし、あくまでも笑いながら）「えぇーっ、それは考えてましたよ」と答える。

「僕はゲームのシステムを考えるとき、ユーザーの目線の動きとか、心の動きなどを計算するんです。ストーリー展開にも影響を与えてしまうと思うのですが、今はとにかくおもしろいアイデアを次々に出していくだけですね」



ダイス代表取締役社長／プロデューサー　小關昭彦氏。

北村さん自身が認めるように、ロジカルなゲームシステムは、すべてのユーザーにすぐ理解できるわけではない。ただ感覚的なわかりやすさは、すぐに「良いか悪いか」という重大な評価に結びつく。

さらにいえば、システム、つまりゲームのデザインはストーリーと両輪の関係にある。優れたデザインがあっても、ユーザーの共感を得られるようなストーリーが盛り込まれていなければ駄作となり、その逆もまた真なのだ。

しかし、その一方でゲームシステムとストーリーが互いに制限を加えてしまうということもあり得る。ストーリーを盛り込めば盛り込むほどユーザーの自由度が狭まるが、システムに重点を置きすぎればストーリーの破綻に繋がる。いずれにせよ、バランスを取る必要があるのだが、システムとストーリーの担当者の間にどれだけコミュニケーションがとれているかが重要になるわけだ。

「『シグナル』は、ともすればものすごく複雑なゲームになってしまう恐れがあります。でも僕はそれを可能な限り簡単に見せたい。チュートリアルのためのチュートリアルを作るよりも、ゲーム進行の中に説明の要素を織り込むことで、プレイヤーに自然に気づかせてあげたいんです。それを意図的にしたインターフェイスを作ってみたいと考えています」

北村さんはシステム設計の作業と並行して『シグナル』PRに向けたWebサイトのプロデュースも行っている。「未決定のイラストを載せるよりもインターフェイスに気を配る」「未決定な設定は表に出さない。急激な変更が生じた場合、ユーザーに不安を感じさせるから」といったものが北村さんのWeb設計のスタイル。とにかくロジカルである。

社長のひとこと……

それぞれの働きぶりを傍観していると、着々と進んでいるかのように見える『シグナル』制作プロジェクトだが、経営者の立場にある小關さんにいわせれば「まだ全体の1％ぐらい」だとか。

まだ、どのプラットフォームで発表されるかも未定の『シグナル』だが、ある大手メーカーでのプレゼンの機会も得たという。ここに来てようやくビジネスの土俵に上がったともいえるが、まだまだ先の見えないプロジェクトであることは間違いない。

「正直にいえばビクビクしているんですよ。『シグナル』がどっちに転ぶかわからないから。会社として大博打を打つことになるのかもしれませんが、まずその前に体力を付けなければならない。体力が付いても、やっぱり難しい」

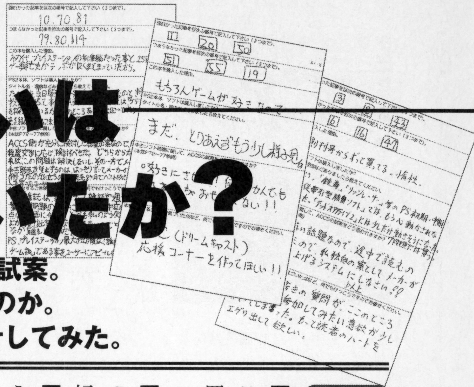
小關さんは「結局のところ、自分たちを信じてやるしかないんだと思います」と最後にまとめた。

納期や予算がまだ未確定というのは、モノ作りをしている人たちにとって大きな不安材料なのかもしれない。しかし、裏を返せば何ものにも縛られず自由にできるということである。追い立てられるものがない状況で、これほど真剣に取り組んでいる彼らを見るにつけ「ホントに楽しいんだ」と実感する。そんな取材だった。

田中裕（たなか・ゆう）：1965年山口県生まれ。企業取材とインタビューがメインのフリーライター。本誌編集長と同郷……と知ったのは初対面から１年後。おいおい、早くいえ！

ACCS「中古許諾システム」試案

ACCSの思いは読者に届いたか？



ACCSが発表した「中古許諾システム」の試案。本誌読者は、これをどのように受け止めたのか。32号読者アンケートで寄せられた声を集計してみた。

賛成派読者の意見

■とりあえずやってみるという感じで。中古ソフトは昔のソフトが買えればそれでいいので。
（岡山県　ハートフル）

■妥当な線だと思うが、やはりACCSが直接取引に参加するのは好ましくない。
（福岡県　天神）

■たぶん、ちょーど良いのでしょうけど。結局、ちょーど良すぎてまだ波乱がありそうです。
（栃木県　LUNA）

■今までかたくな態度をとってきたACCSが、初めて譲歩案を出してきたことを素直に評価したい。ARTSにしてみれば「何をいまさら」という感じだろうが、意地をはらずに交渉のテーブルにつくべき。徹底抗戦はそれからでも遅くないはず！
（静岡県　牧田憲介）

■とりあえず、試案が出たことは良いと思う。あとはメーカーが目先の利権ばかり追わないことが大事。
（山形県　富樫多佳志）

■良いと思う。やはり中古販売で制作者（社）に金が入らないで潰れる、というのは遊ぶ方にも不利益をもたらすので、我々もちゃんと金を出すべきだ、と思う。これって社会人だから言えることかも。
（岩手県　ギャース）

■すでにあるレンタルCDのシステムを参考にした点は良いと思います。
（大阪府　MD小夜曲）

■ダウンロード販売が確立するまでの応急処置。消費者感覚からいえば安いにこしたことはない。
（埼玉県　耳だれエンジェル）

■一時的なものとしては十分だろう。細部なんて様子を見て調整していけばいいし。
（大阪府　藤岡賢一）

■中古ソフトは数多くソフトを揃えるための有効手段なので、妥協案としてはいいと思います。
（神奈川県　白鳥康仁）

■ACCSの言い分はまあ受け入れてもいいかも、と思うが、頒布権などという苦しい言い訳をしていたことを思うと、きらいなヤツです。
（神奈川県　ねむき）

■販売禁止期間3ヶ月というのは妥当では。発売直後は中古も新品も大して変わらない値段だし、買い取りが自由なら、特に問題ないように思う。ただ、「使用料7%」は少し高い。（東京都　C.K.R）

■使用料はともかく、中古販売の禁止期間を設けるのは賛成。最近のソフト開発費の上昇や中小メーカーの倒産を考えると、今のままではヤバイと思うし。
（静岡県　将軍KYワカマツ）

■賛成。中古市場は必要だけれど、それなりのルールはなくてはダメだと思う。メーカーをないがしろにしては……。
（東京都　ゴリくま）

■中古ゼロ！　というのに比べればまあいいのでは？　メーカー・店・ユーザー、それぞれ少しずつ問題があり、歩み寄り、または痛み分けが必要ですから、おいおい応用していけばいいと思います。
（新潟県　宿許はるか）

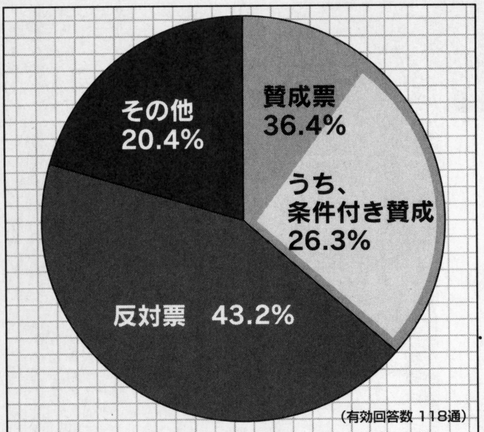
■頒布権が前提となっているのは？　だが、そんなことを言っててもはじまらん。（新潟県　寒梅）

ACCS試案：（社）コンピュータソフトウェア著作権協会が、中古ソフト問題解決の一環として2月に発表した「中古販売許諾システム」の試案。難しい権利関係の話をヌキにすれば、発売後一定期間の中古販売の禁止と、販売店が中古売上のN％をメーカーに支払う点がポイント。試案では禁止期間を3ヶ月、使用料を7%としている。

反対派読者の意見

■これって3ヶ月間は店（中古販売店）がただただ在庫をかかえるってコトですよねぇ……しばらくは売れない商品を買わなきゃいけないし……理屈は納得できるんだけど、店としてはチョイとつらいかも。（福岡県　ずみとし）

■こういう主張は返品制度を導入してから言いなはれ。（静岡県　鈴木）



若干反対意見の方が多いが、半々にわかれる結果となった。
ただし賛成・反対の質は大きく異なるようだ。

■メーカーの要求を前提にした意見だと思う。結局、ユーザーのことを考えていない。（神奈川県　スミダ）

■メーカー側にとって有利な試案だと思う。禁止期間が3ヶ月だなんて消費者にとっても長すぎると思う。（岐阜県　今井とも）

■7%も取るにしては3ヶ月は長すぎる。せめて1ヶ月半くらいにしてくれないと、ヒット作ほど在庫過剰になりそう。（千葉県　まくってチャンプ）

■中古ソフトの流通を規制すること自体反対なので、本試案自体賛成しかねます。（神奈川県　栗原成之）

■折り合いがつかないのならば妥協案を示して様子を見るというのはよくある手。その態度の表れは評価すべきかもしれないが、結果的には無意味であるのがオチ。それに、いずれにしてもユーザーが無視されていることに変わりはないですし。（愛知県　情報屋のマサ）

■禁止期間3ヶ月は長すぎる。インターネットを使った中古ソフトの個人売買が盛んになるだけだと思います。（群馬県　3匹の闇カラス）

■いらない。どっちかが勝つまでやればいい。その時までに意味のない問題になってたら笑うけど。（奈良県　MD団）

■正直言って浸透するとは思えない。せっかくの「歩み寄り」提案も、各団体に歩み寄る姿勢が全く感じられないため、無駄に終わるのではないでしょうか。きつい意見かもしれませんが、中古のせいで利益が落ち倒産するならば、その程度のメーカーだったということでしょう（↑本当はこんな事、言いたくないのですが……）。（北海道　斉藤章道）

■いくらメーカー側が少しずつ規制緩和をしても、毒入りエサをまいているようなもの。そんなもの食べちゃいけませんよ！（福島県　タラリラリン）

■「一定期間経過すれば中古を認める」→「そのうち中古が出るから発売日に買うのやーめた！」になりませんかねー？　ライトユーザーは特に。きっと全ソフトが配信でGET！　ってことになりゃー、こういう問題はなくなるんだろーな。（大阪府　やくたたず）

まとめ

結果を見てみると、賛成票に比べ反対票がやや多いものの、ほぼ大差ない結果に終わった。だが、反対票には強硬な反対論が多かったのに対して、賛成票には「いちおう賛成ですが〜は直すべき」といった、条件付き賛成票が目立った。また、頒布権の有無を問う声は反対派に少しあり、賛成派にはほぼなかった。

今後ゲームがネットワーク配信の時代を迎えるとしても、中古ソフト市場が一朝一夕になくなるわけではない。業界にはこうしたユーザーの声を考慮にいれつつ、建設的な解決策を模索して欲しい。（編集部）

規制ゼロの情報に踊れ！

「ネットとゲームユーザー」濃密な生態

もはや市民権を獲得したといっても過言ではないインターネット。その速報性、そして遠慮気遣いナシのダイレクトな情報は、テレビや雑誌にはない、新しいメディアとしての魅力が満載だ。そんなインターネットとゲームユーザーは、どのような関係にあるのか。これはその関係に関するレポートである。



イラスト：脳みそホエホエ

レベル1 メーカーHPを楽しむ

雑誌よりも早い情報

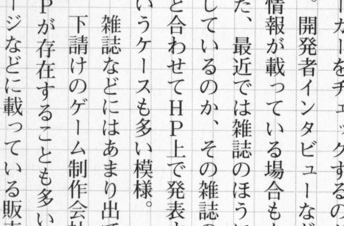
まずはゲームメーカーが運営しているホームページ（以下、HP）に関して。

もはや、一般的に知られるゲームメーカーでHPがないところは、まずない。どのHPも凝った作りで、メーカーも力を入れている事がわかる。

これらのHPは、雑誌よりも先に情報が載ることも多く、少しでも早く新作の情報が知りたい人は、そのメーカーをチェックするのが基本だ。開発者インタビューなど独自の情報が載っている場合もある。ただ、最近では雑誌のほうにも配慮しているのか、その雑誌の発売日と合わせてHP上で発表する、というケースも多い模様。

また、雑誌などにはあまり出てこない、下請けのゲーム制作会社にもHPが存在することも多い。パッケージなどに載っている販売メーカー以外のメーカー名を検索エンジン（※1）などで探すと発見出来たりするのだが、じっくり見ていくと「このゲームって、この会社が作っていたのか!?」と驚かされる情報が載っていたりして、なかなか面白い。

他に出版社が運営しているHPもある。スタンダードなところでは「ソフトバンク」（※2）「リクルート」（※3）あたりだろうか。多少、情報が遅い場合もあるが、総合的にゲーム関連の情報を扱っているので、なにかと便利だ。



ちなみにわがゲーム批評にもHPがあります。自ら雑誌を斬るという、「ゲーム批評批評」のコーナーが斬新。あと、小野編集長の「編集日記」が大好評？連載中。

（※1）…キーワードでHPを検索するソフト。有名なところではgoo（http://www.goo.ne.jp/）、Infoseek（http://www.infoseek.co.jp/）あたり。
（※2）…GAMESPOT（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）
（※3）…GAMEJAPAN（http://www.gamejapan.net/）

企業BBSトラブル！

個人サイトにあって企業サイトにないものとは何か？　答えはBBS（※4）である。個人で運営しているのなら、面倒なトラブルや荒らし行為があっても、管理者が「うるせーテメエの発言なんか削除だ削除！」と消してしまえばそれでおしまいだが、企業が運営するとなると無責任な真似をするわけにもいかない。そういった管理に手間がかかるので、企業サイトにはなかなかBBSが置かれないのだ。

それでも、自社の商品を買ってくれたユーザーの意見をネットで吸い上げられるのは、メーカーにとって大きなメリット。だからメーカーの中には、管理の手間をかけてでもBBSを設置するところもある。

【セガBBS】

ゲームメーカーが運営するBBSの中で、最大手と思われるのがセガBBS。ジャンルは様々だが、基本的にはゲーム関連の話題が多い。『レンタヒーローNo.1』や『シェンムー』といったソフトごとのBBSもある。

ここは業界でも注目の「荒れるBBS」である。集まっている年齢層が低く、なおかつそれなりにゲームへの含蓄があるとなれば、喧嘩の一つや二つは必ず起きる。

最近起こった例では、『こみっくパーティー』移植決定に端を発したギャルゲー論争。反ギャルゲー派の「エロゲーをDCに持ち込むな！」という意見と、親ギャルゲー派の「ギャルゲーでDCは盛り上がるんだ！」という意見が激しくぶつかり、泥沼の戦いを展開していた。

ちなみにこのBBSは、規制が厳しいことでも有名である。放送禁止用語連発で激しくバトルをしていると、あっさり削除されてしまうので注意が必要だ。

【DOA2オフィシャルBBS】

トラブルが原因で、BBSが閉鎖に追い込まれてしまうこともある。今年2月、『デッドオアアライブ2(DOA2)』のオフィシャルBBSが閉鎖された。原因は『DOA2』のPS2移植に怒ったDCユーザーが、「なんでDCで出さないんだ！　ふざけるな！」と大暴れしてしまったことである。確かに『DOA2』は元々NAOMI基板のゲームであり、DC専門誌での露出も多かったので、ユーザーの気持ちとしてはわからなくもないが…。

レベル2　個人運営のHP

感情むきだしの情報が面白い

前述のメーカーHPは、確かに情報が早いという点では魅力的だが、所詮は大本営発表。あくまで公式の情報であって、それ以上ではない。数日後に雑誌に載る情報となんら変わりはないのだ。

そこで次に紹介したいのはユーザー個人によって運営されているHP。ゲームユーザーとネットの結びつきの深さを痛感できるのがここで、個人で運営しているゲーム系情報HPの数は他ジャンルと比べても多い。

ネットの楽しみは情報を得るだけではなく、自ら情報を発信してそれを他の人に見てもらえるという、今までならせいぜい同人誌を作るぐらいでしかできなかったことが、HPを作るという形で、かなり気軽に行えるのである。

扱う内容はレビュー・業界情報・攻略といったところ。プロが作っている訳ではないので未熟なところはあるが、雑誌等と違い、流す情報に規制がかからないストレートな意見は面白い。

レビュー系では、「このゲームはつまらん　0点！」「地雷踏んだっス」といった率直な感想から、「エロシーンが2枚しかない」「エンディングが最悪」といった、ゲーム購入意欲をモロに萎えさせるものまで、忌憚ない意見満載。また一方で、「面白いからぜひ遊んで」「このページ見て買いました。感動したっス」といった情報・会話も繰り広げられている。このネットによる口コミの影響は馬鹿にできないものがあり、これが大ヒットの要因に繋がっているゲームもあったりするのだ（次頁カコミ参照）。

もちろん、個人感情でまくりのものが大半なので雑誌レベルのレビューは期待できないが、HPごとにチェックして、その管理者がどのようなゲームを好むのかということが分かってくると、雑誌を

（※4）…掲示板のこと。誰でも書きこみ可能な連絡ノートみたいなもの。



読むよりも役に立つことがあったりする。また、このテの話題はそのHP上にあるBBSなどでもユーザー同士が語り合っていることが多く、人気タイトルともなればかなりの情報を集めることができる。あまりにも役に立つので、筆者などは、ゲームを発売日に買わずにHP上の反応を見てから買う習慣がついてしまったほどだ。

続いて攻略系のHP。実質、最も役に立つのがこれ。雑誌ではメーカーからの情報規制もあって公開できない情報が、発売日当日には掲載されている。また、雑誌の攻略情報はメジャータイトルしか載らない場合がほとんどだが、ネットでは多少マイナーでも攻略情報を載せているHPもある。

もちろん、これらもプロの作業ではないので、見にくかったりネタバレ情報を流しすぎて顰蹙をかったりするのだが、最近では慣れてきたのか読みやすいものも多くなってきた。これらの発展と攻略本全体の売れ行きが落ちてきていることは無関係とは言えないだろう。

最後に情報系のHP。

これはレベル1で紹介した出版社系のHPと似ていて、業界に起きた様々な出来事をまとめて提供しているものが多い。

しかし、そこは個人ページ。「このゲームが延期した真相はスタッフが逃亡したため」「あの会社は年度末に不渡りをだす」「PS2は3月4日にはでない」など、雑誌では見られない情報・噂・流言が飛び交う。もちろん、「噂」であって、冷静に考えればあり得ないことだったり、誰かが冗談で言ったことが本当だと解釈されて広まったりしたものが大半で、真実性は薄い。まあ、こういうものは「そんな話もあったらいいねえ」という程度に楽しむものだろう。とはいえ、たまにビンゴだったりするんだよねえ（笑）。

ネット口コミあれこれ

個人サイトによる情報の口コミ。これで最も恩恵を受けるのが、いわゆる「美少女ゲーム（一般・18禁を問わず）」であります。

普通の、ちょっと有名なメーカーのゲームならば雑誌の露出が多く、情報は浸透しやすいんですが、美少女ゲームではそうはいきません。いくらユーザーの行動が目立つ（笑）と言っても、所詮は最大50万本市場。雑誌は普通にミリオン売れるゲームを優先して載せるもんです。肝心の専門誌もビジュアル中心で、ゲームの内容なんかは載りません（ま、そこが最大のウリなので当然ですが）。

しかし、それだけにユーザー間でゲームの内容が語られる個人サイトによる情報というのは重宝される傾向になるんですな。

そのハシリと思われるのが『ときめきメモリアル』（ＰＣエンジン）。

おそらく、最初はまるっきり注目されていなかったと思うんですけど、ニフティで当時レビュアーとして有名だった岩崎啓眞氏が、「これは絶対おもしろい！」と書いたことが、事のはじまり。ここから、次第に有名になっていったらしいんですね。

また、パソコン・ＰＳでヒットした『To Heart』もネットから。

こちらは前作にあたる『雫』『痕』がネットの口コミを通じて広まり、メーカーの知名度が高くなり、それが『To Heart』の大ヒットに繋がったのです。

と言うように、今や美少女ゲームの代名詞的なソフトでも、最初は本当にささやかな口コミから広まっているのです。ただ、この口コミというのは、話題になったソフト自体はあんまり売れないんですけどね（笑）。効果が現れるのは、次のソフトからなのであります（『ときメモ』も移植作であるＰＳ版からブレイクしたし）。

レベル3 危険いっぱい掲示板

ネットワークの中には多種多様なコミュニケーションの場があり（ゲーム系に限らず）、そこでは様々な人達が昼も夜もなく議論を交わし、時には生の感情をむき出しにして罵倒し合っている。ネットが持つ匿名性の高さゆえの、通常の会話ではまずありえないような会話。これぞ、ネットの真の姿、といえば言い過ぎだろうか。

そしてそれ以上に、そんな厨房どものネットバトルを見世物として楽しんでいるウォッチャーが存在している。ここでは、読者のみなさんにもウォッチャー気分を味わってもらうために、ネット上で起こっているバトルの数々を紹介しよう。まずは基本事項としてスラングから。

ネットスラング

【厨房】
大人ぶっているくせにガキくさい振る舞いをする奴や、スキルもないくせにアングラ気取りな奴など、「中坊」くさいクソガキを指す。とりあえず相手を罵倒したい時はコレを使っておけばOK。

【氏ね】
「死ね」という時、なぜか「氏ね」と変換する。罵倒語を自動的にサーチして削除する掲示板があったからこうなったとか、「死ね」と掲示板に書くと脅迫罪になるからといった理由がささやかれているが、真相は不明。

【荒らし・煽り】
無茶苦茶な発言で場を引っ掻き回すことを「荒らし」、挑発的な発言で論争の火種を作ることを「煽り」という。荒らしは無視すればそれで済むが、煽りは引っかかって論争を挑んでしまうバカが跡を絶たない。逆に、煽りに失敗すると「煽り検定5級失格」などと厳しいツッコミを受けてしまう。

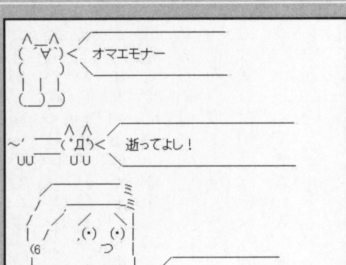
【信者】
ゲームメーカーやハードに、宗教的な熱狂をもって人生の全てを捧げてしまうクレイジーな連中。自らの神であるハードメーカーは絶対であり、異教徒は皆殺しにしないと気が済まない。特に声の大きいのがセガ信者であることは言うまでもない。

【（プ・（ワラ・（藁・ぷーくすくす・hehehe・ギコハハハ】
文中で笑っていることを示す（笑）と同じだが、こちらの方がより嘲笑的なニュアンスを含んでいたり、邪悪な笑いだったりする。あまり多用すると厨房っぽいので、ポイントを押さえて使おう。

【アニョータ】
アニメオタク（アニオタ）をカッコよく見せかけるような言葉はないか？　という問いから生まれた用語。なんとなくイタリア風の響きが好評だが、ほとんど使われない（だったら載せるな）。

【DCネッター】
DCを使ってネットをする人々。アクセス解析をかけてブラウザ情報を取ると、DCからアクセスしていることが管理者にはすぐにわかる。DCネッターにはガキが多いので、とても嫌われる（らしい）。

【モナー】
テディベアみたいなアスキーアート（文字絵）に吹き出しをつけて「オマエモナー」と言うのがモナー。類似品としては「逝ってよし！」と叫ぶギコ猫、「なわけねぇだろ！」と突っ込みを入れる爆笑問題の田中などなど。コレを使われると、かなりバカにされた気分になる。



【釣れました！】
煽りに成功して、厨房どもが自分の発言に噛みついた頃に「釣れました！」というのが基本だったのだが、煽りとバレてボコボコにされた後、「釣れました！」といって逃げる例が多く、悔し紛れに「釣れました」は単なる敗北宣言の言葉になってしまった。

【串・鯖】
使ってるとなんとなくアングラを気取れる用語。別に知らなくてもいい。そもそもダイヤルアップで串なんか使う意味あんのか？（ワラ

【ソニコン】
なぜかソニー・コンピュータエンタテインメントのことを「ソニコン」と略す。PS1のころはあまりいなかったのだが、久多良木社長がPS2のビジョンを語り始めた頃からソニコン信者が増加した。

【チョッチュネ】
具志堅用高の口癖。場の空気にそぐわない下らない書き込みに対しては、「チョッチュネ」と一言だけ書いて放置するのが習わし。

【HP】
ホームページのことをHPと略すと、「HPはヒューレットパッカードのことだ！」という嫌味ったらしいツッコミが入るが、そういうことを言う奴の半分以上はヒューレットパッカード社の製品なんて持ってない。

【ロンゲデブ】
あるゲームクリエイターのこと。ゲームが売れなくても、相変わらず厨房どもにネタにされてしまう彼に幸あれ。

【★☆★☆終了★☆★☆】
終了の意。まだ言いたいことがあるのに、勝手に終了させられるとムカつく。もちろん、すぐ再開する。

※警告！
比較的、応用が利きそうな用語を選びましたが、言葉というものは場所や時代によって意味が変わります。よって、ここに書いてある用語をしたり顔で使って、周囲からリンチを受けても当局は一切関知しません。

ネットバトル

【ソニコン信者対セガ信者】

まずはいきなり因縁の対決！PS2の指し示すビジョンに惚れ込み、ピヨピヨで在庫を出しまくったことも忘れて「久多良木社長になら犯されてもいい！」というソニコン信者と、硬派なアーケードゲームに惚れ込み、3期連続の赤字でCSKに泣きついたことも忘れて『サクラ大戦』は一流のSLGだ！」とホザくセガ信者との対決は、もはや風物詩となっている。

無論、トップシェアを誇るソニコン信者のほうが圧倒的に有利なのだが、声のデカさではセガ信者も決して負けていない。「PS2の画像なんて、ジャギとフリッカで見れたもんじゃないぜ！」と覚えたての専門用語でわめき、『リッジV』なんぞクソ。『クレイジータクシー』の面白さがわからない人たちはかわいそう、ってゆーか救えない」とうそぶくその姿は、現代のサムライといえよう（いえない）。

時々、セガ信者のふりをして「PS2つまんねえぜ！」と書き込んで周囲を煽っておきながら、「みんなもそう思うだろ？『パワーストーン（PS）2』なんか氏ねって感じだよね。ぷーくすくす」などと反旗を翻す偽装信者もいるので侮れない。

なお、ソニコンとセガにいるんだから、当然任天堂にも信者がいるが、彼らはあまり煽りには乗ってこない。何を言われても「まあ、ポケモン売れてるしな」「無借金経営だしな」と余裕ブっこいてる姿は、結構ムカつく。しかし、突発的に「任天堂に失策はない！」と大法螺を吹く（バーチャルボーイはどうした?）真性の信者もいるので、油断は禁物だ。

【クリエイターになりたい】

実はゲーム系BBSで一番盛り上がるのが、「クリエイターになりたい」系の書き込みである。たいてい、通りすがりのプログラマなどが、親切心で「まずは企業に持ち込める作品を作らないと」「バイトから始めて経験をつめ」とアドバイスするのだが、質問者が世間知らずのバカ学生なので、掲示板が荒れまくる。

そのバカ学生は、「大手メーカーに就職したい」「プログラムもグラフィックもできないが、ぜひ企画をやりたい」「僕のアイディアは絶対に売れる！」「年収が800万円を切るようなところは嫌だ」「自分で会社を作りたい」といった、プロ野球選手になりたいという小学生にも劣るヘタレ発言を繰り返し、まっとうな開発者たちをうんざりさせた（ウォッチャーとしてはそこそこ楽しかったが…）。



後に、そのバカ学生をエミュレートした煽りが各地に現れ、仕事の息抜きでネットを楽しんでいるゲーム開発者たちをますますうんざりさせた。そのせいで、ゲーム開発者が多く集まるBBSでは、「ゲーム専門学校やゲーム会社への進路相談や就職相談チックな投稿はご遠慮ください」という注意書きが作られたのだった。

【硬派ゲーマー対ギャルゲーマー】

常に争いが絶えないのが、硬派ゲーマー対ギャルゲーマーの戦いである。「わかってる人たち」が集まっているBBSでは、硬派ゲーマーもギャルゲーマーも根本的には同じだ（しょせんは同じオタクなのよ）という認識があるため、あまり対立は起きないのだが、厨房どもが集まる某BBSとなると話は別だ。

この争いが起こるのは、決まってセガ系ハードにエロゲーが移植される時である（最近だと『こみっくパーティー』『Ｋａｎｏｎ』）。硬派ゲーマーには「ＤＣをサターンの時のように、ギャルゲーハードに貶めようというクズ野郎は許さねえ！」という強い意思があるのだが、ギャルゲーマーたちの一貫した「マルチ萌え。ＣＣさくら萌え」という萌え萌えの壁を破ることができない。

更に論争はゲーム性の部分にまで発展する。「女に媚びを売る作業がゲームと言えるのか！　地獄に落ちろ!!」という硬派ゲーマーの感情的な主張に対し、ギャルゲーマーは「エロがなくても感動できるシナリオを持った作品があるんだ！」と痛い主張を展開（理屈を通すためにはそういう論理武装が必要なのだが…）。どこまで行っても平行線をたどるのが、このバトルの特徴である。

しかし、エロゲーの移植しか話題にならないほど、他のソフトラインナップが貧弱なのがセガハードの一番の問題かもしれない。

【デマに踊らされる人々】

最後は具体的な対立ではなく、ただもう場を引っ掻き回すのが楽しくて仕方ない荒らしどもによる、デマの数々を紹介しよう。

ネット上のＢＢＳでは、ＩＰアドレス（身元証明みたいなもんだと思ってくれ）がはっきりと表示されるものもあれば、完全に匿名のものもある。この匿名ＢＢＳでは、匿名ゆえの内部情報も流れるのだが、たいていが単なるデマで、騙された人々が荒れ狂う。

特に多いのがＤＱやＦＦに関する情報である。発表される前から「ＦＦⅨは原点に戻ってクリスタルが登場する」といったネタが流れていて、これは大正解だったのだが、「ＦＦⅨの主人公はユースケ・サンタマリア似」という情報はガセだった（当たり前だ）。

ウケ狙いのガセネタを流す荒らしはかわいいものだが、「みんなが待ち望んでいるような嘘」を書き込む奴は重罪である。とあるＢＢＳで『デッドオアアライブ２』の起動時にＬ３ボタンとＲ３ボタンを同時に７回押すと、すべての隠しコスチュームが現れる！」というネタを発見した時、筆者は会社にいたにもかかわらず必死にその裏技を試したのだが、後にガセだとわかり愕然とした。クソッ！　「スティックを少しでも倒すと成功しない」「ゲームウォーカーに載ってました」（まだゲームが発売されていない時期の号）なんて微妙な嘘を言いやがって！　30分もひたすらスティックを押し込んでいた俺がまるでバカみたいじゃないか!!

…というように、一流のウォッチャーを目指す諸君は、下らぬガセネタに踊らされて荒らしどもを喜ばせないように注意しよう。

最後はマジメに一言…

ネットが雑誌メディアを駆逐する、という話はわりと良く聞く話だ。

ネットの持つ情報の早さ、生っぽさ、そして双方性は、雑誌にはない魅力だ。しかし、だからと言って、雑誌がなくなるものでもない。

ゲーム雑誌というのは、ユーザー層が似通っているため、ネットの影響を受けやすいジャンルといえるが、それよりもダイレクトに影響を受けると言われた就職情報誌や不動産情報誌も、結局は生き残っている。雑誌の持つ携帯性や、一度に情報が見やすいという利点は、やはりネットにはないものだ。

結局、今後はどちらもその利点を生かしつつ、共存していくのだと思う。とはいっても、ライバル雑誌など以外にネットのことも考えて、連動したり情報の住み分けなども考慮にいれていかなければいけない。

雑誌屋さんにとっては、シンドイ時代になったものである。

（編集部　津田／原田）

まずは香川で『ぶっかけ』うどんを食するの巻なり～。

★エロの星の名の下に はみだし旅情編

南敏久

第2話 放蕩仙女～甘い汁の誘惑～

ジャンル：AVG／メーカー：MEGAMI／機種：Win95・98／価格：¥8,800／発売日：2000年3月3日

一体何が神の怒りに触れたのか、編集部がノアの大洪水で一掃されるという春の珍事が勃発。おかげでこのコーナーも再開早々今回で打ち切り……じゃなくって仕切り直しということでいまだ心身共に疲れの癒えない南サン（前号参照）は都会の喧騒を離れて旅に出ることになりました。

まずは山口出身の小野サン編集長のススメではるばる香川ウドンをすすりに行くことになりましたが、もしかしたら次はあなたの住む町にも！　カサとリュックとおにぎりを持った半裸のデブが現れたらそれは南サンなのかもしれません――ってアタシャ『旅マン』（ほりのぶゆき原作）ですか。で、そんな香川で買ってきた今回のゲームは『放蕩仙女～甘い汁の誘惑～』ですが、そんな遠くまで出かけなくても近場で十分手に入りますので香川県民以外も一安心。

主人公の牧のくんは一度の女性経験もないクセに日夜読みふけった変態系エロ雑誌（『ミストレスティーンズＤＸ』とか『おもらし倶楽部』とか）のおかげでいらん知識で頭の中がイッパイになってしまった……ってこれ、オレじゃん。そんな彼の妄想エネルギーに惹かれてやってきたヘンテコ仙女のエンファちゃんは正露丸を集めて固めたような一口大の丸薬を彼にプレゼント。この薬、少々スペルマ風味なのがナニですが飲めば精力増強精液量増加その上精液そのものが媚薬効果を持つという、最近お疲れ気味のお父さんに是非オススメしたい一品で牧野くんはコレを服用した上で最近付き合いだした堅物の奈々ちゃんや憧れのオネエサンこと操先生とのデート（完全エロ目的の）に臨みますと……おお！　出た！　出ましたよ！　ポコチンの先っぽからバビユーッとまるでゆで上がったウドンのようにまっすぐな光る一筋の白濁線が！　一度出始めたらもうやめられないとまらない、朝一番の小便より勢い良く大量にバビュードビュードヒャベピューッと放出された精液で奈々ちゃん達はケロッグ社製品のようにミルク漬け。あまりの気持ちよさにこちとら金玉が溶けてなくなるかと思いましたが物語はこの後選択次第で急展開。善悪逆転するわ奈々ちゃんは怪人化するわ陰茎は切断されるわもう本当大変なんですから。

それにしても、全部のストーリーを見るためにも要所要所でセーブしてたんですけどロードすると何故か話のずっと前のほうまで戻されちゃって再プレイがスゴいめんどくさい……あんたは『グラディウス』（'85年・コナミ）か？



ごらんの通り、大放出大回転大開放。制作者の思い入れが伝わってきますね。

南敏久（みなみ・としひさ）……復活再生中の怪獣博士＆造形助手・最近の仕事はジャニーズJr.出演のドラマ『スペースエンジェル』に登場する宇宙人など。仕事先にゲーム批評の読者がいてビックリ。しかも小野さんと同郷。ところで『仮面ライダークウガ』よりその前にやってる『タイムレンジャー』の方がよっぽど面白いと思うのですが。

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの想いを永久保存します。

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

第1回 藤崎詩織（ときめきメモリアル）

君がはじめて“ときめいた”女の子は誰？　もしかしたら、それは生身の女の子ではなく、ディスプレイに映し出されたキャラクターかもしれない。かなわぬ恋は、燃えるもの。愛は強くなりつづけ、しまいには自分で我慢できなくなるまで大きくなってゆく。作り話に出てくる女の子に恋愛するなんておかしい、とわかっていても止められない。そう、作り話に出てくる女の子に恋愛するのは、素晴らしいことなのだ！　ゲームの中には、ゲームがまだ絵を伴わない時代から素敵な女性が存在した。しかし彼女達は所詮物語の中の人物だった。振り向くだけで感動したり、悪の手先に体を握られてドキドキしたり、でも、自分に答えてはくれなかった。

そんな中で、自分に答えてくれる女の子が登場し、僕の心はたちまち埋め尽くされた。『ときめきメモリアル（PCE）』の登場だ。主人公のやることは、女の子の為に自分を磨き上げること。そこでデートをすれば、受け答えに対して答えてくれる。想い出になりそうな出来事も、たくさん起きる。そして…いわれたことも無い、こっぱずかしい告白をえんえんとしてくれる。ゲームに出てくる彼女達は、僕の対応によって、違う答えを返してくれる。生身の女の子とだって、所詮頭の中で選択肢を選んでいる。ならゲーム中の娘だって同じじゃないか！　現実に存在しない以外は…。

・喋るだけでエロスを感じる名演

女の子はこうあって欲しい。その理想を実現してくれたのが、ぼくの、ボクだけの「藤崎詩織」ちゃんだった。他の女の子なんてまったく見えない。なんといっても彼女は学校のアイドル。まわりからも好かれていて、何をやらせてもトップ。でも、その過去を知っている自分だけは特別な存在であって欲しい。だからって、簡単に振り向いてもらっちゃ面白くない。幼馴染みの女の子が、だんだん綺麗遠い存在になっていき、その距離と、勘違いした愛情に自己嫌悪を抱いていた自分の元へと帰ってくる彼女。幼馴染みから、好きな相手へと変わるプロセスとその迷いが「友達とかに噂されると恥ずかしい」に代表される言葉に表れる。ココロの動きを考えると、惚れない訳ない。それも、喋るだけでドキドキする、不安で、腫れ物に触るような…色っぽい彼女の声。男を狂わせる要素は山盛りなのだから。虹野？　コビを売る女は何考えてるかわからないから、苦手ダヨ。

・卓越した技術が作り上げた仮想少女

『ときめきメモリアル』は、当時おそらく初めてであろうフルボイスを実現していた。おかげで速度は激烈遅く、時には暴走もしたが、そんなことで愛がさめることなんてあるわけなく、障害は愛を高める要素の１つに過ぎない。「CDが2倍速で速い！」という噂を聞きつければ、おもわずレーザーアクティブを定価でメーカーから取り寄せていた。

・そして堕ちてゆく

恋は盲目である。詩織様がCDデビューまでなさると聞けば、保存用、鑑賞用、布教用と３枚ずつ購入し、パンツからシーツまで、未曾有のバリエーションを持った関連グッズが次々と発売されれば、無尽蔵に資金を投下し、いつのまにか部屋全体が詩織で埋まっていた。そして今日も彼女の歌を聞き、見返りのない行為に没頭する。

そして、ボクは健気な自分が大好きになった。詩織ちゃんはもっとな。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

ダラダラドロドロ血みどろコラム、秋葉原大パニックで14回！

Writing by 在鳩飛雲

血みどろ指数　0　250　500　750　1000

999体

Sacrifice 獣死

POSTAL　プレミアムパック



ある日突然、バ松井氏から電話をもらった。「ＴＶブ○スのコラムを読んだんですが、ゲーム批評にも原稿書きません？」――そうしてこの連載が始まった。その時に彼が読んだオレの原稿、それが『ＰＯＳＴＡＬ』であった。あれから3年も月日が経ち、当のバ松井氏も編集部を去ってしまったところへ、街で見かけた小野本当に面白いのか（39歳、独身らしい、かなりヘンな人）さんからはじめての仕事メールが届いた。「次号の『はらわた』は『ＰＯＳＴＡＬプレミアムパック』でどうでしょう？」……なにか奇妙な因縁を感じつつ、オレは振動パック付きコントローラを置き、今さらハマってたゴリラたちの世界を後にした。懐かしくもグチャグチャでデロデロ～ンとしたイカス世界へ戻るために。

てなことで、感傷（？）に耽りつつ、今回は『ＰＯＳＴＡＬ』である。ソッチ系の好きな人には、今さら説明の必要もないアレなゲームだ……って指示代名詞ばっかりでよく分からない文章になってるが、そーゆー風に言うのが一番似合うソフト――一言で言ってしまえば、『モラルの欠如したゲーム』なのだな。プレイヤーは『フォーリングダウン』状態、あるいは『高校大パニック』状態っつーか、古い映画なんで「数学ができんがっ、なんで悪いとや～～っっ!!」なんて名台詞も今の若いモンは知らないだろうなぁって感じで、まぁ、キレちゃった人なのか、電波受信しちゃってるな人なわけである。そのおっちゃんが、自分の不幸は全部世の中のせいだと思い込んで武装しまくるのがこのゲームの世界。だから戦う相手は世界征服を企む悪の秘密結社でもなければ、エイリアンでもない。ごくごく普通の警官とかＳＷＡＴ隊員、さらには猟友会のおっちゃんとかなのだ。こうした人たち相手に、ショットガンをブッ放し、手榴弾を投げつけ、火炎放射器を振りまわすのである。こんだけでも十分過ぎるほどにヤバいのに、このゲームが凄いのは一般市民までヤっちゃってＯＫなことだ。逃げ惑う無抵抗な一般市民たちに、狂った鉄槌を振るえば、「耳は……私の耳はどこ……？」とか「いっそ殺してくれぇぇっ！」なんて絶叫を上げてのた打ち回る。おまけに一般市民をブチ殺しても、ペナルティは一切なし。あえて言えば、弾丸をムダ遣いしちゃうってことくらいか。こんな史上最凶の悪趣味インモラル・ゲームだから、バイオレンス規制の五月蝿い米国じゃ、発売禁止州も続出らしい。

ところがそんなゲームの完全日本語版を、あまつさえ秋○原と道○堀マップまで追加して出しちゃうんだから、日本も太っ腹な国だよな。追加マップのグラフィックはちょいと難ありではあるけれど、街並の再現って意味ではかなりイケてる。今回は自分でマップを作れるレベルエディタ付きだから、キミの住む町で阿鼻叫喚の地獄絵図を繰り広げることだって可能だ。どう？　ストレス解消にひとつ?!

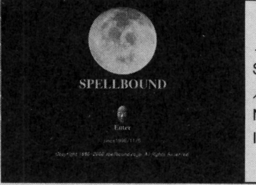
PROFILE　在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。最近HPを開いたが、内容はゲームではない。（http://www.geocifies.co.jp/Hollywood/7544）。名前が違うけど気にしないでちょ。

POSTAL プレミアムパック（ACG）	メーカー：マイクロマウス／機種：Win95＆98／価格：¥8,800／発売日：2000年3月17日 http://www.micromouse.co.jp/

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲーNETWORKS

第4回 SPELLBOUND



メーカー：SPELLBOUND.CO.JP／対応ブラウザ：Netscape4.0またはInternEtexplore4.0以降

公式サイト

http://www.spellbound.co.jp/

この時期、ネットゲームはβテスト申し込みなんてのが多くて、デモ版配布にいまいち面白いモノがないんだよな。とりあえず『DIABLO2』のテスターに申し込んでおいて、コーエーのネットRPG『アプサラス』も申し込んでと。100万円10万円5万円これが運命の分かれ道、お祈りもしてきちっとやっとけば、きっと当選するだろう。

他にもないかなと、βテスト探しついでにWEBをくるくる見回っていると、無料ゲームという単語がぽつぽつと目に入る。人は無料という単語に弱いのか、アクセスカウンターもかなりの数字を出している。興味に駆られた私は、インディーズなネットゲームに足を踏み入れることにした。

WEBゲームは、ネットスケープや、インターネットエクスプローラなど、ブラウザーを使って楽しめる、いつでもだれでも遊べるゲームである。

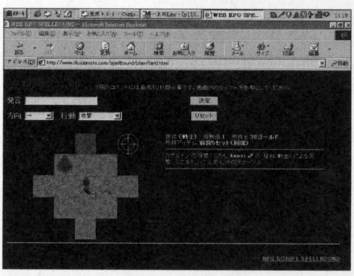
いざ腰を据えて中を眺めてみると、結構なジャンルがあることにすこしびっくりした。RPGをはじめとして、ストラテジー・アクション・シューティング・ボードゲーム・mailによるTRPGなど、何でもありだ。ゲームのボリュームは、ブラウザーの読み込み負荷を考慮したシンプルなモノが多く、ぱっとやって来て遊ぶにはちょうどイイ、小粒な飴のような、お菓子感覚を感じさせる。WEBゲームにはたいていBBSも併設されているので、利用者の書き込みを見て面白さを判断することもできる。深く長く遊びたいなーと思っている、私の希望を満たしてくれそうなゲームはないかな？ちょっとした隙間の時間に遊べるちょこっとゲームは…と探して見ると、ありました。ファミコンで遊ぶような懐かしいゲームが。

ゲームタイトルは『SPELLBOUND』。RPGタイプのゲームである。簡単な登録を済ませて、ゲームを開始。自分の行動を移動・攻撃など、いくつかの項目の中から選択して進行する。移動を選択するとブラウザーが再読込され、MAPを一歩進んだマイキャラが表示された。ドット絵はWEBゲームの中でもしっかり描き込まれたモノで、見ていて気持ちいい。さて、次の行動を決めて再読込をかけると画面には敵が現れた。相手はグール。自分のHPは5しかない今、勝てるのか？　まあいいかと、攻撃を決定、再読込をかける。グールに3ポイントダメージ。お、私の攻撃が当たっているぞと、簡単ながらもたしかなメッセージが流れてきた。調子に乗ってさらに攻撃。グールのHPがどれくらいあるかなんて知りません。勢いだけで勝てると信じて、更新される画面を見ます。すると、グールを倒したメッセージが流れ、MAPからグールは消えていた 。お金も少し手に入れた。私は無事旅の第一歩を歩き出したのである。

ゲームを進めていくと、やがて『オウガバトル』のようにクラスチェンジもでき、MAPの中で出会った、複数人による援護しながらの攻撃なども楽しめ、なかなかおもしろい。ゲーム中に会話することもできて、コミュニケーションも取れるようになっている。

さらに、このゲームをシェアウエアとして購入することで、自分のホームページに設置することが可能な点も注目すべきところである。購入したプログラムをカスタマイズして和風モノにしたり、アイテムやモンスターをさらに拡張したりと、思い思いのゲームに変えていける面白さも持っており、小粒ながらも楽しめるゲームだった。

大作ゲームにちょっと気の引けてる人でも、このさくっと遊べるWEBゲーム、一度遊んでみるのもイイかもしれない。



無料で遊べるCGI版（写真）の他に、ソフトウェア版も鋭意開発中。まったく違うゲームになる予定とのこと。WEB上で開発状況をアップ中。

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVERQUEST』に夢中。

Written By タニグチリウイチ

第7回 Not Digital

『チョコエッグ』

「快男児」とはファストフードの店で物を食える人間だ、と言ったのは町田康だがその理由がなかなかに妙。曰く、食べ残したポテトなんぞを平気でゴミ箱に捨てられるから。飽食に奢る人間どもへの、半ば嫌みなニュアンスを込めての「快男児」という称号なのは分かっているけど、10円のチョコレート1つ買うのにすら勇気を振り絞った経験のある人間には、平気で食べ物を捨てられる人間を、蔑みつつも時には羨ましく思う。

例えばこんな時。食べ物についているオマケを集めていると、どうしても熱が入って1つ2つは面倒くせえ、男だったら箱買いだ(女でももちろん可)とばかりに10個20個をまとめ買いすることが多々ある。去年、ペプシコーラのペットボトルに「スター・ウォーズ　エピソード1」のフィギュアがオマケついてたでしょ。あの時はおそらく全国の冷蔵庫に平均6・8本(推定)のペットボトルが備蓄され、日本人のお腹を平均1・3センチ(実測)セリ出させたはず。そんな中にあってフィギュアをコンプリートしながらも、1寸たりともウエストを広げなかった輩がいたら、それは流しにペプシをくれてやった奴だ。快男児なり。

そして目下の懸念が『ファイナルファンタジー』フィギュアをオマケに付けたコカ・コーラとフルタ製菓の「チョコエッグ」。『FF』は説明不要だけれど、「チョコエッグ」は説明すれば卵型のチョコレートを割るとカプセルが仕込まれていて、中に動物やら昆虫の組立式のフィギュアが入っているというもの。イタリアの有名なお菓子「キンダー・サプライズ」と原理は同じね。

ただしオマケは「キンダー・サプライズ」とはちょっと違う。「キンダー」もパズルあり機関車ありとバラエティーに富んではいるけど、「チョコエッグ」の方は動物も昆虫も造形がとにかくリアル。形は言うに及ばず、「アカスジキンカメムシ」のテカリ具合といい「ギフチョウ」の鱗粉具合といい「アカテガニ」のキチン質具合といい、本物の質感を塗装によって見事に再現している。原型を担当したのがガレージキットで超有名な海洋堂と聞けば、そのリアルさも納得頂けることだろう。

「日本の動物シリーズ」と銘打たれた「チョコエッグ」のオマケは96種類もあって、加えて実在するのかしないのか、未だ世間を期待に胸躍らせ続けている「ツチノコ」もスペシャルでセレクト。このツチノコにも3種類あるという話が伝わってファンは大いに悩んだ。50種類だかの「エピソード1」を集めるのに飲んだペプシの量、注ぎ込んだ資金を思うと1粒150円の「チョコエッグ」で全コンプリートするまでに、いったいどれだけのチョコを食べれば良いんだろうか、と。

コーラの場合は人形だけ取って備蓄しておくことも可能。しかし「チョコエッグ」は割ってはじめて中身が取り出せる。食えば話は簡単だけど、コンプリートに焦る気持ちが5個、10個とチョコを割らせた日には、気がつくと1粒20グラムのチョコを10個で200グラム、30個なら0・6キログラムも食べさせられる羽目となる。食わなきゃいいじゃん、といけないところが繰り返すようだけどチロル1個も捨てられない世代の悲しさで、新しいフィギュアが登場する喜びを噛みしめつつ、一緒に甘いあま〜いミルクチョコをもぐもぐと噛みしめ虫歯に眉しかめさせる日々なのであった。快男児になりたい。



チョコエッグ
メーカー：フルタ製菓
30代以上の人にはセコイヤチョコレートで有名。

タニグチリウイチ：1965年生まれ　仕事の最中に「チョコエッグ」を箱買いして鞄に入らず7個までをその場で一気食いして涙目になる。
「電撃アニメーションマガジン」で書評、webマガジン「TINAMIX」(http://www.tinami.com/x/)でイベントリポート連載。
http://www.asahi-net.or.jp/˜WF9R-TNGC

ゲーム批評がこれを観ろというので

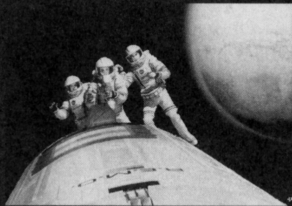
さて、まずは「**人狼 JIN-ROH**」の紹介から。原作・脚本に押井守、監督が沖浦啓之と、「攻殻機動隊」のスタッフが再結集して挑む、アニメーション映画です。敗戦から十数年後の、もう一つの東京を舞台に描かれる、体制側と反体制側、二つの組織に分かれた男と女の物語――。実写映画として先に公開された「紅い眼鏡」「ケルベロス 地獄の番犬」と並ぶ「ケルベロス3部作」の位置づけも呈しており、要チェックでしょう。

次はSFX大作「**ミッション・トゥ・マーズ**」。「ミッション：インポッシブル」の鬼才ブライアン・デ・パルマ監督が、火星を舞台に仕掛けるスペクタクル巨編です。火星探索中に消息を絶ったNASAの探査隊救出と、事故原因の究明のために、火星に向かう4人の宇宙飛行士たち。彼らがそこで見たものは……宇宙空間で繰り広げられるデ・パルマ節と、SFX、そして人間ドラマの融合は必見です。

そしてラストは渋く「**フルスタリョフ、車を！**」。スターリン時代の赤軍の将軍で、大病院の脳外科医が辿る数奇な運命を、ロシアの近代史を背景に描いた異色作。「スターリン」という存在と、その死がロシアに何をもたらしたのか。圧倒的なパワーとスピードでめまぐるしく展開する、一見混沌とした描写の中に、当時のロシアという時代の空気が感じられる、どこかヘンテコな作品です。



人狼－JIN-ROH－



ミッション・トゥ・マーズ

フルスタリョフ、車を！

配給：パンドラ



お詫びと訂正

前号で下記の誤りがありました。読者並びに関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけしたことを謹んでお詫びすると共に、ここに訂正させて頂きます。

目次 「ASSCが打ち出した～」➡「ACCSが打ち出した～」

ダイスの挑戦 第1回『シングルは～』➡『シグナルは～』

P6 タイトル「大くはない」➡「多くはない」

P6 リード部分「大川会社」➡「大川会長」

P6 1段目「3600株の新株は」➡「3600万株の新株は」

P10 1段目「1700百万台」➡「1700万台」

P11 グラフ部分 グラフでは'94年1月にPS発売のように見えますが、実際は'94年末に発売の誤りでした。

P12 1段目末～（データイーストは）「『ヘラクレスの栄光』（FC）でコンシューマ市場に参入」とありますが、実際は『B-WING』（'86年6月3日発売）が第一弾でした。

P12 2段目「開発開始もPS国内出荷が一千万台を越えた～」とありますが「百万台」の誤りでした。

P55 脚注9、10（誤）（9）丸山茂雄氏。（中略）現在は独立してインターネットからアーティストを発掘して育てる音楽プロデューサーに。（10）高橋裕二氏。元SCEI取締役。現在はSME。

（正）（9）丸山茂雄氏。（中略）現在はSME社長。（10）高橋裕二氏。元SCEI取締役。現在は独立してインターネットからアーティストを発掘して育てる音楽プロデューサーに。

P95 映画『ブリスター』の欄に掲載されていた写真は、『風雲 ストームライダーズ』でした。ブリスター公式ホームページhttp://www.hakuhodo.co.jp/movies/blister/index2.html

P98 編集部が選んだ日本ゲーム大賞内『電脳戦記バーチャロン』➡『電脳戦機バーチャロン』

読者アンケート内『ファイヤーエンブレム～トラキア776～』➡『ファイアーエムブレム～トラキア776～』

P127 横弥真彦さんの獲得ポイント 1ポイント➡2ポイント

怒る時は、百雷の落ちるように怒れ。――徳川家康

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第2回
セガサターン（1994-2000）の遺書

伝説のメッタ斬り企画、復活第2回！　くだらんゲームにブッメッバスター！

セガ様、『デイトナUSA』美味しゅうございました。『パンツァードラグーン』美味しゅうございました。『セガラリー・チャンピオンシップ』美味しゅうございました。『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』美味しゅうございました。『NiGHTS』美味しゅうございました。『mr.BONES』美味しゅうございました。『SEGA AGES』美味しゅうございました。『バーニングレンジャー』美味しゅうございました。

時には美味しくないもの（『ワンチャイコネクション』『バーチャファイターキッズ』『せがた三四郎　真剣遊戯』）もありましたが、ありがとうございました。

セガ様、サターンはもうすっかり疲れ切ってしまって動けません。何卒お許し下さい。

サターンはセガ様の側で暮らしとうございました。

……ただ心残りなのは、最後のソフトが『ファイナルファイトリベンジ』なる珍妙奇天烈コロ助なソフトであることです。

あの『ファイナルファイト（以下FF）』をポリゴン対戦格闘にするという、カプコン様が3分で考え5分でお作りになられたかのような作品です。制作されたのはカプコンUSA様。サターンが米国で売れなかったことへの嫌がらせでしょうか。

設定などは忠実に『FF』を再現しておられますが、中身は完全にバカゲーです。プレイヤーキャラ全員がイロモノです。何がどう「リベンジ」すれば、こんな音痴な作品が出来上がるのでしょうか。ぞんざいな内容とゴテゴテなポリゴンキャラに、サターンの4メガRAMも泣いております。

対戦格闘だというのに、ショットガン、バズーカ、手榴弾、火炎放射器など、武器・兵器がSNK様の『メタルスラッグ』並みに登場致します。マシンガンが一度当たると30ヒットコンボしたりします。必殺技も常軌を逸しておりまして、ガイが手裏剣で3Dシューティング、エディ・Eがパトカーで轢き殺し、ロレントがヘリで銃撃するという白昼夢の如き無茶苦茶さです。挙げ句の果てに『FF』ラスボスのベルガーがゾンビとなって復活。人肉を食らい、毒液を吐き、首・腕・足が千切れるという異常なゾンビベルガーに、カプコン様のクロックアップ気味なサービス精神を見たような気が致しますが、どうでもいいです。



ゾンビベルガーをロレントヘリが銃撃！　核爆。

そしてマニュアルも適当でして、最も目立つように書かれている語句が「試合中にスタートボタンを押せばゲームを一時停止させることができます」…そんなことは分かっております。

ST-V基板でアーケード版が出た時、不吉な予感がしましたが、まさか本当に移殖発売されるとは思いませんでした。誰か止める人間がいなかったのでしょうか。

この作品が正にサターンの「最後の闘い」という皮肉なのですね。

セガ様、サターンはセガ様がドリームキャストで「リベンジ」されることを期待して、逝きとうございます……。

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：1966年生まれ。千のペンネームを持つゲームライター。流れ流れて遂にゲーム批評デビュー。自作した縦置きスタンドが壊れキズモノとなったＰＳ２で『ノバストーム』に打ち込む日々。

ファイナルファイト リベンジ（格闘ACG）	メーカー：カプコン／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：2000年3月30日 4メガ拡張RAMカートリッジ専用

読者あっての本ですから



龍子オネーさん（19歳）
そろそろ人生の落とし所を模索するびみょーな年頃。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

読者コーナーの危機を救え?!

●っというワケで〜〜！ついに専任スタッフが小野編集長だけになってしまいぃ〜〜もはや読者コーナーもままならなくなったトコロでぇ〜急遽その場凌ぎで決定致しましたぁ〜担当の龍子オネーさんです、はいぃぃヨロシクぅ〜〜！

○ボクシシタンでーす！とりあえずがっぷちゃんとは関係ありません！

●んじゃ〜〜えーと、あー……最近どうよシシタン?!

○オネーさん投げやりだよう。あ、関係ありませんが東京都はるかさん他、花粉症対策の情報ありがとうございます。今度は5月病解消のツボを教えてください！

●なにそれ。

○というワケで早速問題的状況の編集部へのお便りから紹介しちゃおかな。

■厳しいようですが、ここんとこずっとつまらないです。2年前くらいが一番面白かった気がする。アニメ批評に勢いを取られたんじゃないですか。（岩手県　社友会）

●勢いどころか、スタッフごと持っていかれたのヨたまんないわよ実際。

○シシタンもそう思います。

■何故か末期ゲー●ストの匂いがしました。……次号があることを祈ります。（兵庫県　腹がD型装備）

○匂いってナニ？

●……死臭？

■編集スタッフが少ないから隔月刊なんですか？（大阪市　上條榊）

○ちがいます。

●10倍になってもムリムリ。

■ゲーム批評を去った編集部員は、今どこで何をしているのでしょうか。また松井さんと山内さんに退職金は出たのでしょうか。気になるので教えて下さい。（神奈川県　プルー）

○教えません。

●それを知ってどうする。

■会社として大丈夫なんでしょうか？　この雑誌がなくなったらマジでやばい！　別会社からでも出版して欲しいです。

（東京都　ぶいよ）

○そういやマイクロは任天堂の資本が入ってるとか吹聴しまくった大馬鹿野郎がいたねオネーさん。

●だったらもっと任天ゲームの攻略本だしてるっつーのよ。

■業界外広告は入らないし編集は減るわで大変そうですが頑張って戴きたいです。どうせなら値上げしてしまってもいいんですよ。「gM」誌だって¥980ですし。

（東京都　G.CAR.STK）

○この本の読者にしては良い人だねオネーさん。

●まさにミラー・オブ・読者って奴？

○そんな英語ないだろオネーさん！　アンタほんとに義務教育受けたンか⁉

■どんな雑誌でも誤字・脱字はどこかにあるものですが、一番目に付く見出しでやっちゃうというのはちょっと……（多く＞大く）

（茨城県　ランドネットの友）

○コレ多数きちゃいました。

●小野編集長には後で厳しい罰を考えておきます。

■悪ふざけの過ぎた自己満足のページが多過ぎます！　読者から780円も取っておいて、良くあんなページ埋めみたいな真似が出来ますね。

（神戸市　ま。）

●ココも穴埋めだったりして。

○マーネーはっはっは。

■ゲーム批評って難しい用語が多くて、たまについて行けないときがあります（ロイヤリティーとか）。できれば用語集を作って欲しいです。

（兵庫県　外交ジャン）





○あーそれはそうかもね。マメに欄外にガイド入れる気配りは大事だよね〜。ちなみにロイヤリティーは平たく言えばこの場合、商品イッコあたりに発生する報酬のことかなあ。

●でもたまに使ってる本人も用法間違ってるコトもあるけどね。

○そのへんはセガ用語とか結構メーカーによって使い方が違う場合もあるんだよオネーさん。例えばゲーム制作の『α版』『β版』の定義なんてもうメチャクチャ。

●α版・β版ってなに？

○それぞれゲームの出来を判断するバージョンで、α版はゲームの

読者イラストギャラリー

読者から送られたイラストを2人がばっさり採点！



福井県　梅田真弓
上手いぞ！（シ）



埼玉県　極力右よけ
下手くそ！（シ）



京都府　福島輝人（つげ義治マシーン）
こういう読者には厳しい罰を考えています。（シ）



岐阜県　今井とも
発売日が決まって本当に良かったですよね。（龍



千葉県　河嶋キョウジ
なんでアンタは毎度毎度ダークハーフ送って来ンのよ⁈（シ）

基本的な仕様が入ってる、ゲームの雰囲気が解る状態。β版はゲームの全ての仕様が入っている、あとは調整とかバグ取りを残す状態。桑畑みたいな場所を延々キャラが歩いてるようなＲＯＭをボードゲームのα版っつって平気な顔して持ってくる会社もあっからなー実際！

●……それドコの話？

ゲームにもゲーム以外にも熱い血潮を注げ！

○それはそうと前回の島本和彦センセの表紙は大好評だったよオネーさん。

■今回の表紙はひさしぶりにインパクトがあって良かった。

（奈良県　柴田秋生）

■何で滝沢君なのか？　と表紙みて思いましたが、ジャニーズJr.の滝沢くんと引っ掛けたんですかね？

（熊本県　寺岡 正貴）

●考え過ぎ。

■祝エロ星通常営業。友人はあまりそっちの話をしてくれないので、復活してくれて嬉しいです。

（岡山県　ハートフル）

■エロ星をありがとう。ソフト買いに行く時参考にしてます。

（島根県　南さんＦＡＮ）

○失意の底から這い上がった南センセイに励ましのお便りを出そう！

●それはそうと石橋、お前まだ15歳だろ！

■『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』の新キャラ「チンクル」って実は宮本茂？

（兵庫県　デモモ崇拝人Ｒ・Ｕ）

○はっはっは宮本サン呼び捨てにすんじゃねーよ！

■『バイオハザード　コード：ベロニカ』のどこが面白いのか分からない。バイオシリーズで唯一20時間もプレイしなくてはならないというのはよほど暇な人しかプレイできんぞ。もう一回批評しなおすべきだ!!

（愛知県　加藤 雅樹）

●浪人生はそんな暇ないんだから勉強しなさい勉強。

■前号113頁のガンダム批評への反論：今回『ジオンの系譜』はＰＳでは初めて発売されたもの。マニアックな同人レベルの人だけを対象にしていないのでは？　多くのファンはその作品を広げて



「もしも」の世界を創造し、それに答えられる作品がガンダムなのではないでしょうか？　広田さんはガンダムを研究され過ぎて原点の作品に回帰されたのでしょうけど、多くのファンは、こういうゲームを求めていたのではないかと思います。

（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

○この他にも前回の広田氏の『ジオ譜』批評に対しての反発・反論が多数きてるけど、シシタンこういう本誌記事に対しての論争はどんどんあったほうが良いと思う。ねえオネーさん？

●ぢーちっこ、ぢーちっこ、ぢーちっこ、ぢーちっこ、ぢーちっこ、ぢーちっこ、ッポンポポンポポンポンポン…。

○………なにそれ…？

●『翔べ！ガンダム』BY池田鴻。

○オネーさん真面目に聞いてくれよう～!!（哭）

●みんなゲームに対してまじめに考えてるよね。

○でもゲーム以外に興味のあることみんな何なんだろうね？

■石原都知事がいつ暴漢に教われるか。（時間の問題でしょ）

（愛知県　ぷらむりーふ）

○そういやヒューマンの『リモートコントロールダンディ』のCFあったでしょ。会社の社長がコントローラでロボット操縦してて、操作を間違えて自分のビル壊しちゃう奴。

●はいはい。

○初めのほうのアイデアは、石原都知事のそっくりさんが操縦を間違って都庁を破壊する内容だったみたい。

●だったらオネーさん、ピョンヤンで金正日が日本を狙って…

○やーめーれちゅーに!!

○してません。

■がっぷさんいい人になろうとしてません？（倉敷市　うどん）

●……。

○という訳で……あれ？　オネーさんもう帰っちゃうの？

●オネーさん東映チャンネルの『スケバン刑事Ⅱ』観る時間だから！　じゃシシタンそういうことで、またね～ん！

○……（続くのか？）



がっぷ先生と飛龔先生に励ましのお便りを出そう！

読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。ギュギュッと絞りたての、新鮮な批評がいっぱいです。

一般投稿部門

と、いうわけで読者批評のコーナーの始まりです。えっ？　いつもの千葉ロッテネタはどうしたって？　いや、たまには普通に始まるのもいいーじゃないですか。そう、普通でいいんです普通で。シーズン前はAクラスなんて望んだ私が欲張りでした。なんで石井が、黒木が、投打の柱がどっちもダメなの（5月上旬現在）。そんなわけでさめざめとした気分を引きずりつつ、読者批評の始まりです。

『ダビクラ』が見せた新ネットゲーム像

『ディアブロ』以降、ネットゲームに元気がない。

しかしこれらネットゲームとは違う形で多くの支持を得ている「ネットゲー」に『ダービーオーナーズクラブ』（以下ダビクラ）がある。

このゲームは競馬のオーナーとなり調教、レースをこなし馬を育成していくゲームだ。

レースは鞭ボタンと抑えボタンを使い自分で操作するもので、最大8ステーションの人間同士での対戦が楽しめる。

また、育てた馬は磁気カードに記憶され他店の『ダビクラ』でも遊ぶことができ、引退した馬は種牡馬、繁殖牝馬として使用できる。

このゲームに関する情報は設置されているガイドやゲーム雑誌には基本的なこと以外ほとんど載っていない。

情報はプレイヤー自身で見つけたものに頼るしかない。そのため、ホームページで、同じ地元で遊ぶ人同士で、遠征時にあった人同士でも情報のやり取りが行われる。

それらの情報交換や知り合ったもの同士親馬を配合することでプレーヤー同士のコミュニケーションが取れる。

また、遠征時にもその地域の人たちと違和感無く溶け込めるためホームページの掲示板を使い知り合うこともできる。

これらの形も「ネットゲーム」と呼べるのではないか？

今、ネットワークによるコミュニケーションは携帯電話の普及率からわかるように、「遠くにいる人が近く」ではなく、「近くにいる人がもっと近くなる」媒体になっていると思う。

『ダビクラ』はこの要求に対しインターネットを利用する、携帯電話などの機器を使う、実際会って話すことで満たしている。

これらは多数のネットワークによって成り立つ「ネットワークミ



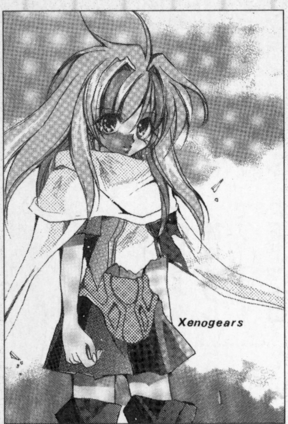
ダービーオーナーズクラブ（SLG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'99年

ックス」なのだと私は考える。このネットワークミックスはゲームだけに可能なもので、他のメディアでは「メディアミックス」という形でしか取れない。

このようなゲームにしかできないネットワークを追求することが、ネットゲームの再生につながるのではないか

（鈴木智）

「遠くにいる人が近くになる」ではなく「近くにいる人がもっと近くになる」というのは、ユニークな視点ですね。前者は機能的だけど、後者は下手すりゃ無駄。でもそれが文化の本質なのかもしれません。一見くだらなく見えることに、いかに一生懸命になれるか。開発者にもユーザーにも、そんな部分があるかもしれませんね。



京都府　卯月めい

本を捨て野に出よといってはみたものの…

エンディングで「本を捨て野に出よ」と言ってはいるが、それなら『MOON』のアクションRPG型捕獲システム自体も脱構築化しないと、たんに既成RPGだけに向けたメッセージのようになってしまう。ゲーム全体を捨てろというなら、このゲームの持つシステム性も括弧で括らなければ、そうしたメッセージにはならない。確かに『ドラクエ』ではないが、ゲームでないわけではない。そこが自己言及的になってしまうところだろう。

ラストの実写＋ゲームキャラという演出も、ゲーム以外の世界の多様性を示しているのだろうが、ついさっきまで道徳的物体捕獲ゲームを進行させていたのに、それを現実に拡散させたところでどういう意味を持つのか。

手放しに外界を賞賛し、自分たちが持ってきたものは外界を切り取っただけの物だと言ってしまうなら、それはゲームの敗北だ。

この自己矛盾を解決するには、既存RPGのアンチテーゼではなく、むしろ作品世界の結晶度を上げて行くしかないと思う。そこで現状を俯瞰すると、現実は『ドラクエ』も7作目に入ってよりゲームシナリオの重要性が増しそうだし、今後のゲーム業界の発展のためにも優れたストーリーを求める方向に来ているが、そこでゲーム制作の場において、開発者が業界外の人間と対話できないことの方が問題になってきている。ただ「野に出る」よりも、ゲーム部分と物語の融合ができずに外注のシナリオだけが遊離してしまったり、自らの自閉性によって観客を追放したままゲームを進めてしまうといった、そうした問題点を改善していく方が、よりゲームの今後のためになる。

また『MOON』では剣士RPGのパロディとして主人公を魔法使いと位置づけているが、むしろ剣士・魔法使いをプレイヤーが行き来して多層に世界を見せるゲームを、シリアスに書いた方が良いと思った。『ドラクエ』にあまり初期体験をおいていない自分としては、そっちの方が良い。

（東京都　古畑昇）

和製RPGのアンチテーゼとして注目を集めた『MOON』評です。RPGにおけるストーリーの重要性云々の話はさておき、AVGや育成SLGなど、ゲームの様々な分野で物語性のレベル向上が求められ、異業種とのコラボレーションが指向されているのは事実。そのためには、ゲーム業界が自身のアイデンティティを保ちつつ、もっと外に出ていく必要も、あるのかもしれませんね。



千葉県　クレイジーケンBAND♡

MOON (RPG)　メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年10月16日

ライター志望部門

『読者本3』で初のライター合格者を輩出し、意気上がるライター志望部門。今回のお題は「プレイステーション2」です。エモーション・エンジン、PSドットコム、DVD再生機能と話題性は十分。この高性能のマシンに、読者は何を感じたのでしょうか。

PS2が払拭したネット流通への懸念 1 Point

パソコンの急速な普及に伴い、インターネットを利用した商品の流通が一般化しつつある。だが、消費者にとってはネット販売の信頼性はまだまだ低く、希望商品の質が判断しづらい、個人情報の漏洩、詐欺などの犯罪の横行がマスコミに取り上げられている。このような要因が利用のネックになり、ネット販売の利便性を十分理解しつつもなかなか利用しづらいという状況を生みだしている。

しかし、PS2はそのようなネット販売のマイナスイメージを払拭する役目を買ったと言えるのではないだろうか。

平成12年3月4日、PS2はセンセーショナルなデビューを果たした。しかしSCEが2日間で100万台を販売すると公言していたわりには、小売店で販売されていた台数はずいぶん少ないと感じた人も多いだろう。だが、その理由として、小売店と同時にネットでも販売されていたのは周知の事実である。

SCEの発表によると、少なくとも初回出荷時では12万人がネットを利用したそうだ。そして、そういった人たちのほとんどにおいて大きなトラブルが発生しなかったのである。この事実は、消費者に「ネット販売はより身近なもの」という認識を植え付けたのではないだろうか。もちろん詐欺などの不安は依然として残ったままだが、大切なのは消費者がネット販売を体験し、「過剰な心配は無用だ」という正しい認識を持てたことだろう。

PS2の功績でもっとも評価すべき点は、なによりも流通変革を成し遂げたところである。しかし、どんなにネット販売が便利で信頼おけるものだとしても、消費者がついていかなければ何の意味も成さない。しかも、その要因がネット販売の不信感という先入観によるものならなおさら普及しにくくなる。なぜなら人間は一度それを持ってしまうとなかなかそこから脱却できないからだ。

PS2について語る際、スペックにばかり目が行きがちであるが、ネット販売の先入観をみごとに払拭させることに成功した点こそを、まずは褒めるべきではないだろうか。

（茨城県　緋澄光一）

俗にネット上での申し込みの部分に注目が集まっていますが、PSドットコム初回12万台の申し込みをトラブルなく配送したのは、実は佐川急便というアナログの力。かように今回のネット販売は様々な人の尽力によって成し遂げられました。人々の意識を曲がりなりにも変えさせた、そこがPS2発売の大きな意味なのかもしれませんね。緋澄さん1ポイント獲得です。

3DOとPS2に見る意外な共通点 1 Point

「うわっ、3DOみたい」。最初あの黒い本体を見て思った。ゲーム雑誌などの記事ではじめて登場したとき、その驚きを隠せなかった。それくらい似ていたと感じたのだ。しかし、何でこんな形にしたのだろうと不思議に思ったのだが、その説明を呼んでいくうちに納得していった。狙っていることがよく似ていたのだ。

思い出してほしい。かの3DO



北海道　きりしま光太郎

が狙っていたのは「ゲーム機の家電化」だった。そのため、本体はテレビの近くにおいても違和感のないように黒を基調としていたし、テレビ台の下においてもソフトを取り出すことができるように（まるでビデオデッキのように）フロントローディングになっていたのだ。まさに「テレビの下の地位」を狙う野心的なマシンだったといえる。

　３ＤＯにとって不幸なことに、この機種の市場はそれほど大きくはならなかった。しかし、同じ家電メーカーのソニーは、その上で敢えて「今度はいける」そう思ったのではないだろうか。

　３ＤＯが出た当時に比べ、ゲーム機という市場は変化している。特に変化したのは、普通の人のゲームに対する感覚だろう。昔、ゲーム機というのは、子供たちのアイテムであり、大きくなってもやっているというだけで、ちょっと白い目で見られたものだった。しかし、ＰＳ１の登場以降、周りの目は変わっていった。家にゲーム機があってもそれほど周りの抵抗がなくなっていったのだ。実際「うちにゲーム機あるよ」と誰に対してもいえるようになったのは、この数年ではないだろうか。そんな状況で、ＰＳ２がより家庭に深く入り込む次の一手として「テレビの下の地位」を狙うのは、当然の成り行きかもしれない。

　ＰＳ２は、本体販売では順調な滑り出しを見せているようである。しかし「ゲーム機として」見たときに自分には一抹の不安がある。「本当にゲーム機なのかな」と。ソニー自らが「コンピュータ・エンタテインメント」といったり、ある種、脱ゲームとも取れる発言をするのは、ゲームを愛する一個人としては悲しい。３ＤＯの売れ行きが芳しくなかったのは、「ゲームってちょっと恥ずかしいよね」という微妙なテレがあったからではないかと思う（もちろんそれだけが理由ではないだろうが）。

　そんなことを考えると、家庭にゲーム機があることを普通にしたプレステが、今度はゲーム機であることを恥ずかしがっているのではないかという気がしてくるのである。別に「ゲームでどこが悪いんじゃい」と開き直らなくてもいいとは思うが、「え、ゲーム？ まだそんなのやってんの」という状況にはならないでほしいとは思う。

（北海道　鈴木康義）

「ゲームではなくコンピュータ・エンタテインメント」ここにＳＣＥの言動は集約されています。当初は疑問に思えたこの姿勢に、ＰＳは新しいゲームの姿を見せることで、確実に答えてきました。考えてみればゲームか、ゲームでないかは、ただの言葉の問題で、面白いか否かの前ではナンセンスなのかもしれません。ＳＣＥには守りの姿勢をとることなく、さらに革新を目指してほしいですね。



大阪府　丸笹剛

前号でホームページのリニューアルを告知したものの、実際の運用が遅れてしまい、申しわけありませんでした。現在ＷＥＢ上から読者批評、読者コーナーへの投稿もできるようになっております。そのため、今回の投稿は非常に新規者が多かったのが特徴でした。みなさんありがとうございます。また今回残念ながら誌面で紹介できなかった投稿も、ＷＥＢ上で紹介することを企画していますので、今後のＷＥＢ連動にもご期待下さい。それでは次号のライター志望部門のお題は「ＰＣアダルトゲーム」。家庭用以上に玉石混淆のこのジャンルは、何を目指すのでしょうか。具体的なタイトルを挙げて批評して下さい。皆さんの力作、お待ちしております。

ゲーム批評HP

http://www.microgroup.co.jp/game/index.html

投稿先

ghihyou@microgroup.co.jp

各コーナーへのお便り・投稿は〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　㈱マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係またはghihyou@microgroup.co.jpまで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かをご明記下さい。次回締め切りは7月1日（必着）

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集長　小野憲史

ゲーム批評2000年5月号　プレゼント当選者発表

●飯田和敏特別プレゼント(1名)
奈良県　富重雅誉

●『カスタムロボ』プレゼント(2名)
大阪府　佐藤美苗
東京都　大野賢司

●マイクロデザイン特製テレホンカード(30名)
大阪府　乾利尚
大阪府　毛利公俊
京都府　小林正幸
秋田県　保坂明子
埼玉県　横溝真彦
大阪府　佐藤真
茨城県　蔵本多聞
富山県　吉川慎治
栃木県　村上隆亮
北海道　大島聡
富山県　吉川慎治
岩手県　本城勝志
東京都　志村直美
愛知県　高野晴久
富山県　一川将司
神奈川県　菅原みのり
青森県　坪井裕樹
愛知県　森弘
埼玉県　福島栄紀
愛知県　稲垣智久
神奈川県　平沢たかし
茨城県　熊木聖二
宮城県　熊谷孝幸
愛知県　佐藤俊隆
岐阜県　田中陽一郎
大阪府　山本大介
福岡県　奥川俊平
奈良県　永見康介
岩手県　児玉完司
静岡県　大瀧健一

●読者あっての本ですから3テレホンカードプレゼント当選者(30名)
埼玉県　笠井朋子
高知県　藤本将景
千葉県　川崎建一
東京都　杉浦恵利子
東京都　田村一裕
埼玉県　田中淳史
大阪府　神庭知子
栃木県　綾川貴之
福岡県　藤井むつみ
大阪府　尾崎晶人
埼玉県　小園康生
広島県　谷口麻衣子
埼玉県　福島栄紀
千葉県　浦野麻由美
静岡県　牧田憲介
宮城県　倉博子
北海道　清野淳
岡山県　松本有生
広島県　橋本文吾
北海道　斎藤由美子
福岡県　大平恵
京都府　小林正幸
京都府　大嶋宏和
福島県　赤羽秀明
新潟県　島名哲子
青森県　吉田千春
東京都　院田昭博
大阪府　山田道
山口県　古田茂憲
岡山県　正木博之

当選品の発送は2000年6月20日までに終了する予定です。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし6月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円(税込) ■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円(税込)** ■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円(税込)** ■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円(税込)** ■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円(税込)** ■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円(税込)** ■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円(税込)** ■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円(税込)** ■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円(税込)** ■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円(税込)** ■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円(税込)** ■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円(税込)** ■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円(税込)** ■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円(税込)** ■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円(税込)** ■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円(税込)** ■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円(税込)** ■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円(税込)** ■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円(税込)** ■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円(税込)** ■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円(税込)** ■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円(税込)** ■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.28>'99年8月発行780円(税込)** ■総力特集「テレビゲーム温故知新」●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！■2号連続特集「中古ソフト問題」中古ソフト流通 合法の判決下る!!　**<Vol.29>'99年10月発行780円(税別)** ■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円(税込)** ■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題　東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー　他

<Vol.31>2000年2月発行780円（税別）

■「育ちすぎた巨人、RPG」

●RPGソフトレビュー特集

■「へっこんでも、気にしないぞ」

ミレニアムスペシャル対談
パーラム・飯田和敏×セガ・水口哲也

●データイースト応援企画　ゲーム批評はデコを応援します



<vol.32>2000年4月発行780円（税別）

■「プレイステーションをブッ壊せ！」

●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図
PSソフトベスト10＆ワースト10
静岡大学　赤尾晃一氏インタビュー
●CESA大賞をぶっとばせ！
●シリーズ中古ソフト問題7



別巻

飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い

書店（帳合）印

版元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前
ご住所　〒
TEL　（　）

ゲーム批評 Vol.（　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　）年（　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊
読者あっての本ですから3	750円	冊

最近編集部周囲では、だってもん君と前向き君が増発しております。「だって眠いんだもん」「だって辛いんだもん」「だって帰りたいんだもん」と、ことあるごとに「だって…もん」とボヤくのが、だってもん君。そのたびに「前向きに」とツッコムのが、前向き君。まぁ一種のお約束&ジョークですね。ちなみにこの前向き君、海外テレビドラマの「アリー・マイラブ」が元ネタだったりします。さしずめ今号の特集動機は「だって、つまらないんだもん」でしょうか。「前向きに」とツッコミも入れたつもりなのですが…。

それはそうと、前号で告知したゲーム批評ホームページのリニューアル、かなり遅れてしまいましたが、ようやく実施できました。編集日記や他紙での連載コラム再録など、WEBならではの内容も盛りだくさんなので、一度アクセスしてみてください。（小野）

http://www.microgroup.co.jp/game/index.html

この本と似たような判型の本で、私の名前を見たことがある方もおられることでしょう。そんな訳でございます。そしてはじめての方、はじめまして。小野さんと野球の話をしていたら、いつのまにかこの編集部に加わることになっていました。いやー、人生何が起こるかわかりません。

打ち明けちゃいますと、私、最初はゲーム批評の募集でこの会社に来たんですよ。そしたら「新しい会社ができるからそっちに行って」という話になって。足掛け4年。えらい遠回りですなあ。ま、縁があるんでしょう。普段は批評のスタイルとはかけはなれた本を作っているので、かなり苦戦中ですが、頑張ります。よろしくですう〜。（津田）

5月だってのに真夜中にやけに暑苦しくてムカつくから密閉型ヘッドフォンが震えるほどの大音量で『リッジレーサーV』をやっていたら実はコードが外れていて地鳴りのようなサムライロケットを近所に響かせているみなさんこんにちは。今回から編集に参加した原田とかいう奴です。同じような版型の本で見たことのある人もいるかもしれませんが、それは幻です。模造記憶です。ところで、ブランキージェットシティが解散してしまいましたね。新曲もスパァァク！って感じで最高だったんですが。ああいうネジが外れた連中がいなくなるのはさみしいですね。かわりに『雷電ファイターズジェット』でもやりましょうか。（原田）

はじめまして、新人の佐藤です。どうかお見知りおきを。さてこの間、メールでラブレターを貰いました。もちろんウイルス付きの。さようならボクのアニソンMP3。さようならボクのいかがわしい画像たち。うぅ……。と、いう話がホントかどうかはご想像にお任せします。まだまだ力不足な私ではありますが、よろしくお願いします。（佐藤）

----今号コレばっかやってました----

小野『ベストプレープロ野球』(Win)……友人の独自リーグに参加してネット対戦中。
津田『カードヒーロー』(GB)…カードゲームを今までバカにしていました。ごめんなさい。
原田『ザンファイン』(PS)……こういうのを待ってたんだよ！
佐藤『三國志VII』(Win)……宮廷の奥で陰謀巡らすようなキャラが好き。

隔月刊ゲーム批評 7月号

ゲーム批評Vol.33
第7巻第6号通巻54号
2000年7月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集長　小野憲史
編集部　津田清和
原田勝彦
佐藤明裕
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山陸男
五十嵐健一
デザイン　有限会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

㈱マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評9月号』
は9月2日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊ゲーム批評 9月号予告

SEPTEMBER

総力特集

セガ・エンタープライゼス ネットゲーム王国の果てに(仮)

世界唯一のネットゲーム機、ドリームキャストを軸に、孤高の挑戦を続けるセガ。PS2の国内出荷台数など、まるで意に介さないかのようだ。開発部門の分社化、イサオの躍進、アーケードのネットワーク構想など、ネットゲーム王国への準備は着々と進んでいる。DVD、インターネットとゲーム機自体がゲームのライバルになっている今、本当に面白いゲームとは何なのか。無冠の帝王の心情に迫る。

その他、ゲームソフト批評(さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち／スーパーロボット大戦α／建設重機喧嘩バトル　ぶちギレ金剛／レンタヒーローNo.1／アドバンスド大戦略～ヨーロッパの嵐／ドイツ電撃作戦～／ミスタードリラー／電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムVer.5.66／スターウォーズ　レーサー　アーケード等々)、連載陣も絶好調!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

次号「隔月刊ゲーム批評9月号」は2000年8月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

読者あっての本ですから　DQ&FFスペシャル!!!

と、いうわけで読者の皆様から熱い御支持を頂いている「読者あっての本ですから」最新号を、本年秋に発売することになりました。内容は「第1特集　ドラゴンクエストⅦ＆ファイナルファンタジーⅨ発売スペシャル!」「第2特集　PS2＆DC＆N64そしてGB　3大ハード+1ミレニアム」編集部まで、僕の、私のDQ＆FF批評や、ゲームハードに対する思いをどしどし投稿して下さい。もちろん通常のお便り、投稿なども大歓迎。ゲーム批評ホームページからの応募も大歓迎です。詳細はホームページで順次告知していきますので、見逃さないように!　読者の読者による読者のための本を、皆さんの力で作り上げましょう!

応募先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロデザイン　ゲーム批評編集部
「読者あってのお本ですから」係　(9月30日必着)
メールでの応募は　ghihyou@microgroup.co.jp
ゲーム批評HPは　http://www.microgroup.co.jp

平成12年7月1日発行第7巻第6号通巻54号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3551-9563(編集) FAX03-3551-1208



 Printed In Japan

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-7

T1103679070783

50円切手をお貼り下さい。
↓
逝って良し！〇〇〇〇
（好きな言葉を入れよう）

POST CARD

1040041

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル1F

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.33アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　）

あなたはファイナルファンタジーⅨを購入する予定はありますか？またその理由は。

あなたのパソコン18禁美少女ゲーム初体験は何ですか？

また美少女ゲームを動物にたとえると何ですか？

セガにPS2ソフトを制作して欲しいですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、

マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。